ザナドゥ・データブック VOL.1
宮本恒之著
MIA

カバーイラスト/小林　誠
カバーデザイン/ジャパ・ニーズ

XANADU DATABOOK

VOL.1

by
TSUNEYUKI MIYAMOTO

ザナドゥ・データブック

VOL.1

宮本恒之著

XANADU™　DATABOOK

by

Tsuneyuki Miyamoto

あなたの心の中に『ザナドゥ』がある

『ザナドゥ』に関してはいままで多くのことが語られてきました。しかし、そのほとんどは攻略法・必勝法などでした。あれだけ数多く書かれてきたのに、『ザナドゥ』にはまだ語られていないことも多いのです。

私はこの本でできるだけ多く、いまはまだ語られていないことを記したいと思いました。この本の目的は、私には決められません。この本がどのように使えるか、正直言って私にもわからないのです。ただただ、少しでも多くザナドゥの未だ語られていないことをわかっていただこうと思い、書き続けました。

もちろんこのデータブックは、ゲームブックとは違います。多くの皆さんが手にした『ザナドゥ』の世界について書かれた本なのです。

私はこの本が『ザナドゥ』を持っているかた全員に届けられれば、どんなに素晴らしいだろうと考えました。『ザナドゥ』はディスプレイに映しだされた世界なのかもしれません。でも、私にとってこの『ザナドゥ』は、ディスプレイに映しだされた世界であると同時に、心に映しだされる想像の世界でもあるのです。

もちろん、誰もがみな同じような、心の世界としての『ザナドゥ』を持っているとは思っていません。でも、何か共通した思いがそこにはあるはずです。

作り手の一人である私の持っている世界はひょっとしたら皆さんと同じものかもしれません。また、全然違うものなのかもしれません。

ただ、私はこの本を通じてなにがしかの思いが伝えられる、と確信しています。『ザナドゥ』という不思議な世界に一歩踏み込んだ人は、決してそこから逃げ出すことはないだろう。きっといごこちが良くて、踏みとどまってくれるだろう。この本がそのために役立ってくれるだろう。私はそう願っています。

これですべてが記しきれたとは思っていません。まだまだこの世界には、いくら語りつくしても語りつくせない何か不思議なものがあるのだと、私は思っています。

たかがゲームじゃないか。そう言うかたがたもおられるかもしれません。でもそれならばなぜあれほど多くのことが語られてきたのでしょう。ひとりひとりの心の中に、目に見えない『ザナドゥ』の世界があるからに違いありません。

想像することは楽しいことです。ディスプレイに映しだされるキャラクターを自分だと思えるのは素晴らしいことです。ディスプレイに映った世界を見つめて、もうひとつの世界を心の中に築いていくことは、言葉で説明できることではありません。

キングドラゴン＝ガルシスを倒したのがあなたなら、本当の英雄もあなたで

す。もしあなたがまだ冒険の長い道のりの途中にいるのならば、あなたは危険を知りつつ立ち向かっていく勇者です。

この本を、あなたのかたわらに置いてください。そしてこの本を開き、眺めてください。そして目を閉じて想像してください。充分に体で『ザナドゥ』の風景、匂い、快く吹く風を感じてください。あなたにはそれができるはずです。

この本は『ザナドゥ』に住むモンスターについて記したところと『ザナドゥ・シナリオⅠ』と『シナリオⅡ』の世界について記したところにわかれます。シナリオⅠは、もうほとんどのかたが冒険を終わっているはずです。どのような冒険でしたか？　危険で困難に満ちたものでしたか？　スリルとサスペンスを感じさせるものでしたか？　それとも、言葉にはあらわせられないようなものでしたか？

『ザナドゥ』でガルシスを倒したあなたは、またシナリオⅠの世界に戻ってみようとは思いませんか？　私はシナリオⅠにもじつに多くの楽しみかたがあることを、お教えしたいのです。いままではあきらかにされなかった、この世界の仕組みについて知ってもらいたいと思います。一度キングドラゴン＝ガルシスを倒しただけでは本当の『ザナドゥ』のすべてが終わったわけではないのです。

シナリオⅠについての世界のありさまをお教えすることで、別な楽しみかたもできるのだということを知っていただきたいのです。

ガルシスを倒すまでの道のりはとても長いものです。でも、方法によってはそれを縮めることもできますし、時間をかけてゆっくりと楽しむこともできます。それも一寸先は闇という状態ではなく、白昼堂々と余裕を持って何でもできるのです。

一度だけではなく、何度でもトライしてもらいたい。私はそう願い、シナリオⅠについて記しました。もうすでにどこかで語られている部分もあるかもしれません。まだ明らかにされていなかった所も数多く明かされているはずです。

でもまだ不充分かもしれません。この部分を書くだけで、信じられないような時間がかかりました。それでもまだ私には充分でないように思われるのです。しかし、シナリオⅠについてわかっていることはすべて記しました。『ザナドゥ』の世界は毎日大きくなっています。ひょっとしたらまた新たに記さなければならないことができるかもしれません。そのときはまた記そうと思っています。

シナリオⅡについては、まだまだ語ることができます。でもまず、モンスターと世界について皆さんにわかっていただけるようなものにしました。シナリオⅡは『ザナドゥ』でありながら『ザナドゥ』よりももっと大きな世界なので

す。モンスターについてはまだ誰にも明らかにされてないことが記されています。あのモンスターたちも『ザナドゥ』の世界の住人です。画面でチョコマカ動き回るだけのただのドットのかたまりではなく、本当の命を持った『ザナドゥ』の住人なのです。

感じてください。そして頭に思い浮かべてください。ここに書かれたシナリオIIの世界がどのようなものか、きっとあなたは感じることができるはずです。聞こえるはずです。見えるはずです。近づいてくるモンスターたちの足音、『ザナドゥ』の地下地方に住む人々の声を……。

もちろん、これは私がみなさんに強制するわけではありません。皆さんは自由なのですから、それぞれの『ザナドゥ』をその心の中に持っているはずです。その世界がもっともっといきいきと鮮やかなものになるように、この本が役にたてればいいのです。

私は『ザナドゥ』の両方の世界を自分の心の中に持っています。その世界に住む彼らは、つねに私に語りかけ、何かを記させようとしています。この本もひょっとすると、私を通じて『ザナドゥ』の世界の住人が書かせたのかもしれません。

日増しに私の『ザナドゥ』は大きくなっていっています。風船のように膨らみ続けているのです。あなたの『ザナドゥ』はどうですか？　同じように膨らんでいっているのなら、もう何も言うことはありません。

この本を見て「おやっ」と思われるようなことがあるかもしれません。「おかしい」と思われるようなところがあるかもしれません。でも、これは『ザナドゥ』という大きな世界を一人の人間がちょっと覗き込んで見聞きしたことを記したものにすぎません。同じ世界でも、人によってじつにさまざまに見えるものです。それはそれでいいではありませんか。大切なのは、その人ひとりひとりの『ザナドゥ』なのですから……。

ザナドゥ・データブックVOL.1、2の序にかえて……

宮本恒之

目　次

ザナドウ・シナリオI
モンスターズ・マニュアル

ザナドゥの世界には多くのモンスターが住んでいます。

モンスターはそれぞれに違った特性を持っています。冒険をより楽しむためには、モンスターのことをよく知っておくべきです。

ここにはモンスターの特徴や性格からはじまる、ありとあらゆるデータが記載されています。これをじっくり読むことで、そのモンスターがどういうもので、どう対処していけばいいのかがよくわかります。

このモンスターズ・マニュアルは、これまでに雑誌などで紹介されたどんなものよりも詳しくなっています。もともとゲームをつくったときの膨大なデータをもとにしているからです。

それではザナドゥのモンスターたちの世界に、入ってみましょう。

（イラスト／横山宏）

キングドラゴン＝ガルシスが地下地方に現れてから、いったいどれだけの歳月がたったであろう。

これまで勇気あるマージたちや、命からがら帰りついた冒険者たちの話を聞くうちに、私は地下地方に住むモンスターたちについて、記しておくことを考えた。

書き始めてから、すぐに私は自分の思いつきを後悔した。考えていた以上に大変なことであることがわかったのである。地下地方へ調査にでかけている献身的な魔法使いたちの報告は、膨大な量にのぼっている。しかも冒険者たちの体験談まであわせると、ありとあらゆるモンスターについての資料が集まるのだ。

しかも、残念なことに多くの資料に目を通していると、矛盾や重複も多く、正確を期することは、はなはだむずかしい。この仕事にとりかかってからは、私の部屋の明かりは消えたことがないほどだ。

だからといって、この仕事から逃げ出すわけにはいかなかった。私のわがままを許してくれた王室の期待に応えるためにも、なんとしてもなし遂げなくてはならなかったのだ。

さいわい、ザナドゥで最も高名な画家であるKOW＝YOKOの協力を得ることができた。私のつたない文章を、彼の迫真的な筆致が救ってくれ、素晴らしい書になったと思う。願わくは、この書が数多くの冒険者の手に渡ってほしい。決して王室やテンプルの書庫に眠ることがあってはなるまい。

ここに記されたことはすべて真実である。冒険者にとっては何よりの贈りものになることだろう。そして、一日も早くガルシスが地にひれ伏す日をもたらしてほしい。それができるのは、勇気ある冒険者だけなのだ。

MEIGAS＝LASPTHIN

モンスター・チャートの見方

各モンスターには、それぞれそのモンスターの特性を示した表がついています。表の内容はよく見ればわかると思いますが、注意すべき点を少し解説しておきましょう。

モンスターはそれぞれ４つのグループにわかれます。グループによって、いくつかのパラメータが変化しているのです。

モンスターの武器防御力もキャラクターの場合と同様に、こちらが攻撃する方向によって変化します。これを知ることで、どの方向から攻撃したらよいか、がわかるわけです。表中のＦは正面を意味し、Ｂは後方、Ｓは側面を意味しています。

この魔法防御力の表は、どの魔法がこのモンスターに効くのかを示しています。□で囲んである魔法は 0～29%の効果しかないことを意味し、○で囲んであるところは79%～30%の効果があることを意味しています。なお□や○で囲んでいないものは100%～80%の効果があります。

種族グループ		16	17	18	19
グループ構成数		3	3	6	6
生命力		101300	101300	101300	101300
武器攻撃力		23250	23250	23250	23250
武器防御力	F	73	73	73	80
	B	12	12	12	12
	S	44	50	44	60
魔法攻撃力		50000	50000	50000	50000
魔法防御力		[針][玉][水][火]雷 毒腐核(死)	[針][玉][水][火]雷 毒腐核(死)	[針][玉][水][火]雷 毒[腐]核(死)	[針][玉][水][火]雷 毒腐核(死)
ストリングス		93	93	93	93
インテリジェンス		100	100	100	100
アギュリティー		96	96	96	96
防御率	F	73	73	73	80
	B	12	12	12	12
	S	44	50	44	60
所持武器レベル		9	9	9	9
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		12	12	12	12
戦闘行動タイプ		9	9	9	9
所持アイテム		PENDANT	F-クリスタル	GLOVE	ONIX
得られるEXP		1600	1600	1600	1700
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

防御率の数字は%表示です。この場合のＦ、Ｂ、Ｓもそれぞれ正面、後方、側面を意味しています。

行動タイプというのは、そのモンスターがどのような行動をとるようになっているのか、を表記してあるものです。モンスターにはじっとしているタイプ（無表記）や、動きまわるタイプ（Ｍ）、階段を昇ってくるタイプ（Ｅ）などがいます。中には空を飛ぶものまでいます（Ｆ）。ここではアルファベットの略称で示してあります。

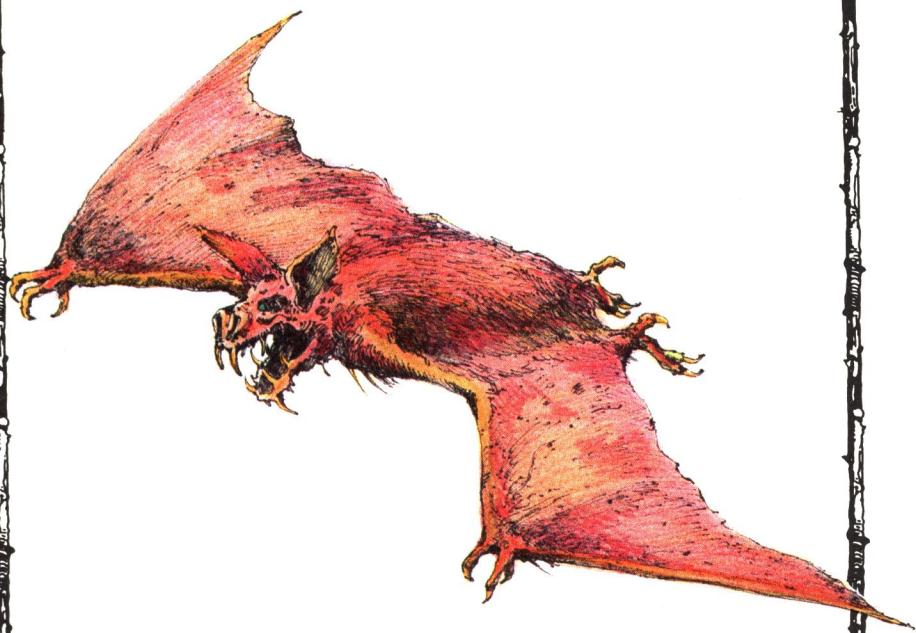
ARES（アレス）

種族グループ		0	1	2	3
グループ構成数		1〜3	2〜8	4〜9	8〜9
生命力		300	300	300	300
武器攻撃力		100	100	100	100
武器防御力	F	118	118	118	118
	B	40	40	40	40
	S	60	60	60	60
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		20	20	20	20
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		25	35	45	50
防御率	F	59	59	59	59
	B	20	20	20	20
	S	30	30	30	30
所持武器レベル		1	1	1	1
所持ヨロイレベル		1	1	1	1
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		1	1	1	1
所持アイテム		GOLD	R-POTION	R-POTION	GOLD
得られるEXP		20	20	20	30
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

ガルシスの配下の者たちが死の世界で清らかに眠っていた霊を無理やり起こした。そして悪しき魔力に抗して倒れていった勇者の死がいの中にその霊を押し込めた。このようにしてできあがったモンスターがアレスである。

霊にしてみれば迷惑な話で、迷宮内にはあるはずもない安息の地を求めて闇の中をさまよっている。

ある者の話によれば洞窟内ではときおり悲しげな叫び声が聞こえるといい、これがこのアレスのものだという。自分を守るために戦うだけなのだが、油断は禁物だ。注意してほしい。

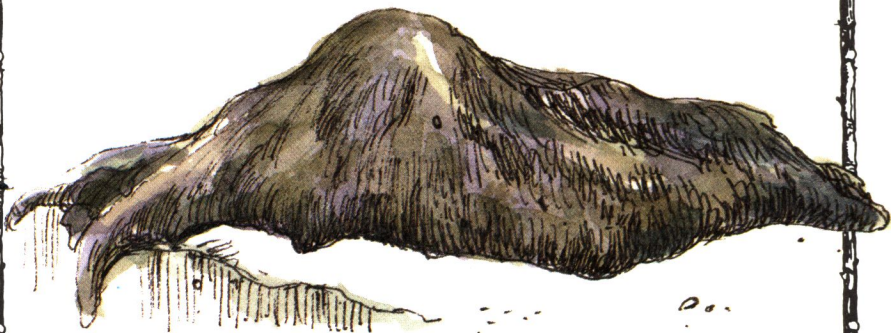
バット
BAT

種族グループ		4	5	6	7
グループ構成数		1～8	1～9	1～9	1～9
生命力		100	100	100	100
武器攻撃力		99	99	99	99
武器防御力	F	48	48	48	48
	B	35	35	35	35
	S	70	70	70	70
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		33	33	33	33
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		40	40	40	40
防御率	F	48	48	48	48
	B	35	35	35	35
	S	70	70	70	70
所持武器レベル		0	0	0	0
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		3	3	3	3
所持アイテム		LAMP	LAMP	LAMP	LAMP
得られるEXP		10	10	10	10
行動タイプ		M F E	M F E	M F E	M F E

もともと自分の魔法を持っており、ガルシスの魔力をさほど受けなかった。そのためか自らの意志で行動することが多い。

害を及ぼすことはないといっていい。ただ何匹ものバットが我々の頭上を飛び回っており、それに気をとられて他のモンスターからの攻撃を防御できないことが多々ある。

どうしてバットだけがガルシスの魔力をうけないか、これがわかればガルシスの魔力そのものを封じることができるのだ。そのため熱心な魔術師が今も調査を続けているのだ。

オークジェリー

OCHRE JERY

黒く光るただの粘性の水と思ったら大間違いだ。もともとオークジェリーは教会で使われる聖水だった。ところがこれにガルシスが目をつけ、この中に死者の臓物をほうりこみ、その絶大な魔法の力を使って聖水に命を与えた。泉からわきでる清らかな水は一瞬にしてどす黒い水と化したわけである。音もなく近寄ってきては勇士達を飲み込んでしまう。全体的に動きが鈍いがこの時だけは素早い。また吐き出す酸にも気をつけること。

種族グループ		8	9	10	11
グループ構成数		1〜6	1〜6	1〜6	1〜6
生命力		100	100	100	100
武器攻撃力		300	300	300	300
武器防御力	F	90	90	90	90
	B	90	90	90	90
	S	90	90	90	90
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		60	60	60	60
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		20	15	23	17
防御率	F	90	90	90	90
	B	90	90	90	90
	S	90	90	90	90
所持武器レベル		1	1	1	1
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		4	4	4	4
所持アイテム		KEY	GOLD	GOLD	GOLD
得られるEXP		10	10	10	20
行動タイプ		M	M	M	M

ビージャイアント
BEE GIANT

種族グループ		12	13	14	15
グループ構成数		4〜9	4〜9	4〜9	4〜9
生命力		100	100	100	100
武器攻撃力		60	60	60	60
武器防御力	F	32	32	32	32
	B	32	32	32	32
	S	66	66	66	66
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		20	20	20	20
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		50	50	50	50
防御率	F	32	32	32	32
	B	32	32	32	32
	S	66	66	66	66
所持武器レベル		0	0	0	0
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		5	1	1	2
所持アイテム		GOLD	GOLD	GOLD	GOLD
得られるEXP		10	10	10	10
行動タイプ		M F E	M F E	M F E	M F E

ガルシスの魔力をまともにうけ巨大化したのがビージャイアントである。

ザナドゥが楽園と呼ばれていたころ、ビーは美しい花の蜜を求め空を飛び回っていた。しかしそのメルヘンも束の間、現在は血を求めてさまよう勇士の敵となりはてた。

ビーの最大の武器は毒である。猛毒ではないが速攻性であり、毒がきいてきたと思った瞬間にはすでに意識はなくあとは餌食となってしまうだけである。

薄暗い洞窟の中で群れをなして飛ぶ姿を見るとどんな勇者も一瞬背中が寒くなるという。

ゴブリン GOBLIN

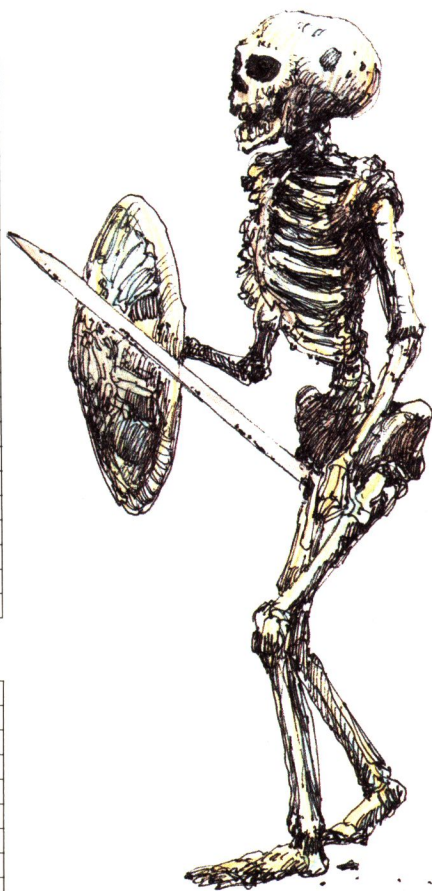
種族グループ		16	17
グループ構成数		2〜8	2
生命力		400	200
武器攻撃力		210	180
武器防御力	F	58	40
	B	17	17
	S	21	20
魔法攻撃力		0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		70	60
インテリジェンス		0	0
アギュリティー		38	38
防御率	F	58	40
	B	17	17
	S	21	20
所持武器レベル		0	0
所持ヨロイレベル		0	0
使用魔法レベル		0	0
戦闘行動タイプ		0	4
所持アイテム		CANDOL	GOLD
得られるEXP		10	10
行動タイプ		M E	M E

種族グループ		18	19
グループ構成数		9	9
生命力		400	500
武器攻撃力		210	300
武器防御力	F	60	64
	B	20	24
	S	25	30
魔法攻撃力		0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		70	100
インテリジェンス		0	0
アギュリティー		38	43
防御率	F	60	64
	B	20	24
	S	25	30
所持武器レベル		0	0
所持ヨロイレベル		0	0
使用魔法レベル		0	0
戦闘行動タイプ		2	2
所持アイテム		GOLD	CANDOL
得られるEXP		20	20
行動タイプ		M E	M E

森や山に住むいたずら好きの小鬼である。太陽を嫌い暗闇を好む。これが通常のゴブリンであるが、迷宮界の中では違う。集団で行動し、動くものがあればすぐに襲いかかってくる。彼らの好きな暗闇の中でキーキーと鳴き声をたてながら無数の赤い瞳が輝く様はまさに不気味の一言である。

さすがの歴戦の戦士も一瞬驚くに違いない。

スケルトン SKELTON

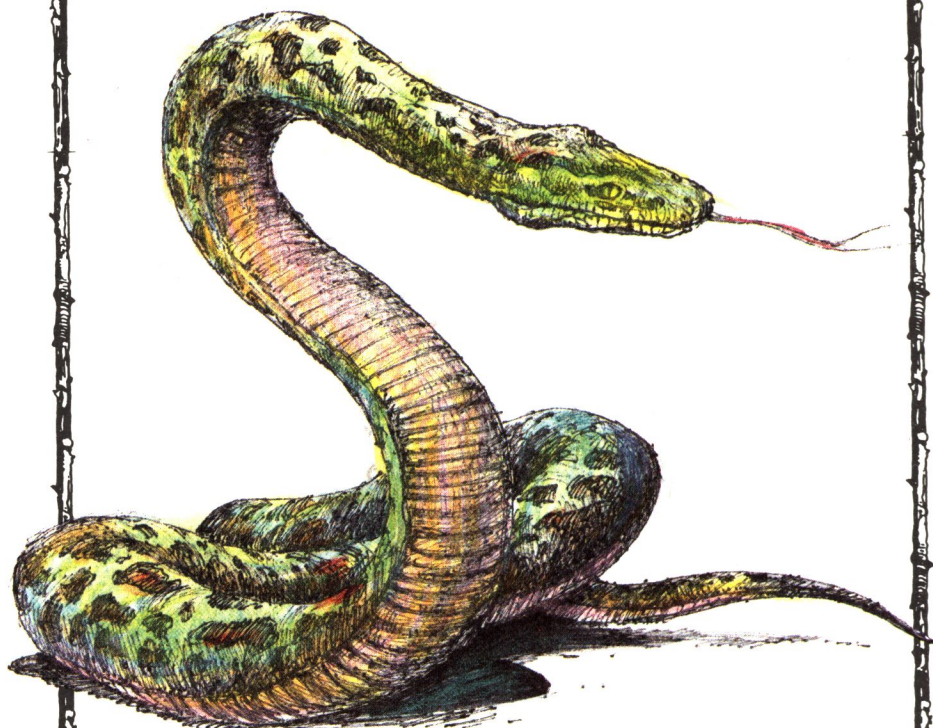
種族グループ		20	21
グループ構成数		1〜3	4〜9
生命力		300	300
武器攻撃力		200	200
武器防御力	F	55	55
	B	40	40
	S	50	50
魔法攻撃力		0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		40	40
インテリジェンス		0	0
アギュリティー		25	25
防御率	F	55	55
	B	40	40
	S	50	50
所持武器レベル		1	1
所持ヨロイレベル		0	0
使用魔法レベル		0	0
戦闘行動タイプ		0	2
所持アイテム		スペクタクル	スペクタクル
得られるEXP		10	10
行動タイプ		M E	M E

種族グループ		22	23
グループ構成数		6	8
生命力		300	400
武器攻撃力		275	275
武器防御力	F	55	55
	B	40	40
	S	50	50
魔法攻撃力		0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		55	55
インテリジェンス		0	0
アギュリティー		25	25
防御率	F	55	55
	B	40	40
	S	50	50
所持武器レベル		1	1
所持ヨロイレベル		0	0
使用魔法レベル		0	0
戦闘行動タイプ		2	2
所持アイテム		R-POTION	PENDANT
得られるEXP		10	10
行動タイプ		M E	M E

ガルシスが死者を呼び起こす魔法を使って、死世界から連れてきたのがこのスケルトンだ。

死世界では、死者の魂はアレスになる。そして、その肉体はゾンビとなり、白骨化したものが骸骨、つまりスケルトンになるといわれている。

迷宮界ではガルシスの魔力の通じる、ある一定の範囲でしか活動することができない。

余談だがスケルトンは魔法の眼鏡を持っているらしい。戦いに勝ったなら奪い取ると良いだろう。

ボアリスク
BOALISK

種族グループ		24	25	26	27
グループ構成数		1〜9	1〜9	1〜9	1〜9
生命力		200	200	200	200
武器攻撃力		99	99	99	99
武器防御力	F	64	64	64	64
	B	10	10	10	10
	S	10	10	10	10
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		33	33	33	33
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		17	17	17	17
防御率	F	64	64	64	64
	B	10	10	10	10
	S	10	10	10	10
所持武器レベル		0	0	0	0
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		3	3	3	3
所持アイテム		FOOD	FOOD	FOOD	FOOD
得られるEXP		10	10	20	20
行動タイプ		M	M	M	M

熱帯ジャングルに住む毒蛇ボアリスクがザナドゥ迷宮界に紛れ込んだ。当初、新種の蛇だと思われていたが最近になってこの事実が明らかになった。

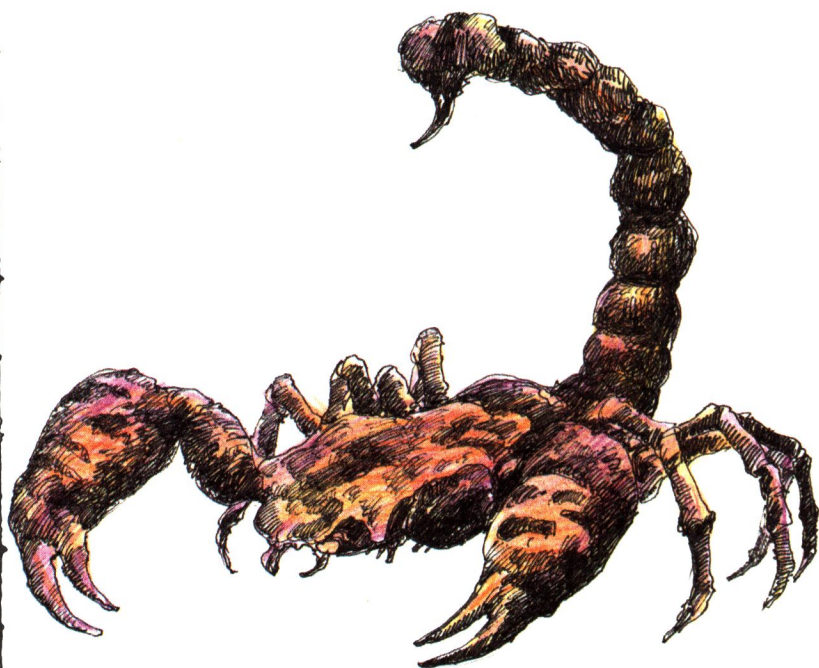
ジャングルに住んでいるものは緑色で人間を襲うことはなかった。ところが、ここザナドゥ迷宮界では灰白色をしており、エサが少ないのか動くものには何でも襲いかかる。

通気性の良いザナドゥ洞窟の入口付近をうろついている。迷宮界に入ってしばらくは足元に気を付けた方がよいだろう。

種族グループ		28	29	30	31
グループ構成数		5	5	5	5
生命力		100	200	200	100
武器攻撃力		45	75	105	1000
武器防御力	F	100	100	100	10000
	B	100	100	100	10000
	S	100	100	100	10000
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		15	25	35	100
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		100	100	100	80
防御率	F	100	100	100	10000
	B	100	100	100	10000
	S	100	100	100	10000
所持武器レベル		0	0	0	2
所持ヨロイレベル		0	0	0	10
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		1	2	2	1
所持アイテム		LAMP	LAMP	LAMP	PENDANT
得られるEXP		10	20	30	100
行動タイプ		M	M	M	M

迷宮界の入口でみることのできる炎がファイアーエレメントだ。ガルシスに捕らえられた霊がもだえ苦しみ、その恨みをエネルギーとして自らを燃焼させているのである。その証拠にこのモンスターの横にはガルシスに倒されて無念の死をとげた勇士たちの死体がゴロゴロ転がっている。ガルシスはリインカーネーションによってふたたびこの勇士たちがこの世に現れ自分の敵になることを恐れ、その魂をモンスターにしたわけだ。彼らの無念を晴らすためにもあえてこのモンスターの息の根を止めてやってほしい。

レベル1

スコーピオン　ジャイアント
SCORPION GIANT

種族グループ		0	1	2	3
グループ構成数		1〜9	1〜9	1〜9	1〜9
生命力		600	600	1100	1100
武器攻撃力		860	860	860	860
武器防御力	F	50	50	50	50
	B	26	26	26	26
	S	31	31	31	31
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		86	86	86	86
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		30	30	30	30
防御率	F	50	50	50	50
	B	26	26	26	26
	S	31	31	31	31
所持武器レベル		2	2	2	2
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		1	1	1	1
所持アイテム		POISON	POISON	POISON	POISON
得られるEXP		50	50	50	50
行動タイプ		M	M	M	M

サソリが魔法によって巨大化したのがスコーピオンジャイアントである。その大きさは小さな馬ほどもある。

動きは素早く、かなりの強敵だ。鎧のような甲殻と鋭い一対のハサミを持ち、尻尾の先端には魔法の毒を備えた太い毒針がある。肉食で、いつも空腹のせいか動くものが視界に入れば、すぐに襲いかかってくる。

くれぐれも針に刺されることだけは避けたまえ。さもないと一巻の終わりとなってしまう。

クラーケン
KRAKEN

種族グループ		4	5	6	7
グループ構成数		1〜9	8〜9	1〜9	8〜9
生命力		500	700	1000	1400
武器攻撃力		250	1000	1000	250
武器防御力	F	50	50	50	50
	B	20	20	20	20
	S	30	30	30	30
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		50	200	200	50
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		48	48	48	48
防御率	F	50	50	50	50
	B	20	20	20	20
	S	30	30	30	30
所持武器レベル		1	1	1	1
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		12	0	0	12
所持アイテム		BALANCE	R-POTION	R-POTION	GOLD
得られるEXP		60	60	60	60
行動タイプ		M	M E	M F E	M F E

ガルシスの配下のある魔術師によって、モンスターに変身したタコがクラーケンだ。それほど凶暴なモンスターでもないが、危険であることには変わりはない。

普段はノロノロしているが、いざ戦闘の際には恐ろしいほどの瞬発力を爆発させ、右に左に飛び回る。しかし油断しなければ強敵というわけではない。

体型がグロテスクなため誰も恐れてこの肉を食する者はいなかったが、かなりの美味であるらしい。戦いの後はこの肉を食用にすることを忘れずに。

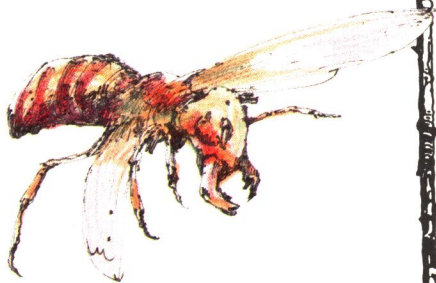
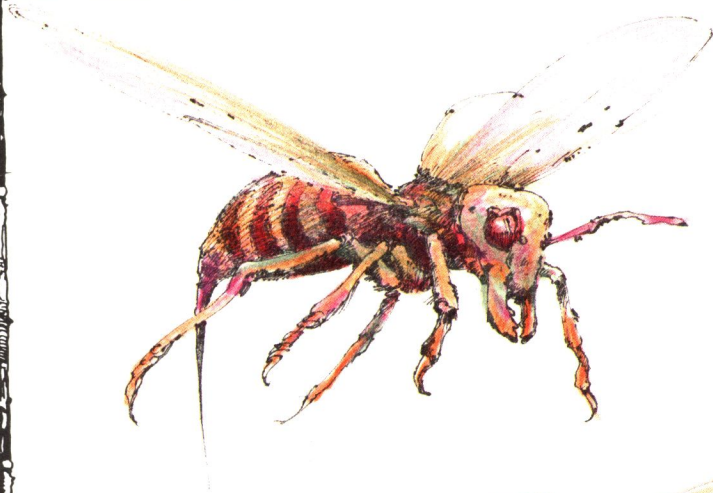
SIR GAWAINE
サーグウェン

種族グループ		8	9
グループ構成数		1	2〜4
生命力		300	500
武器攻撃力		450	500
武器防御力	F	80	80
	B	30	30
	S	56	56
魔法攻撃力		0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		90	100
インテリジェンス		0	0
アギュリティー		40	48
防御率	F	40	40
	B	15	15
	S	28	28
所持武器レベル		1	1
所持ヨロイレベル		1	1
使用魔法レベル		0	0
戦闘行動タイプ		1	0
所持アイテム		RUBY	R-POTION
得られるEXP		70	70
行動タイプ		M E	M E

種族グループ		10	11
グループ構成数		9	3〜7
生命力		1000	1100
武器攻撃力		650	450
武器防御力	F	80	80
	B	30	30
	S	56	56
魔法攻撃力		0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		130	90
インテリジェンス		0	0
アギュリティー		54	100
防御率	F	40	40
	B	15	15
	S	28	28
所持武器レベル		1	1
所持ヨロイレベル		1	1
使用魔法レベル		0	0
戦闘行動タイプ		2	12
所持アイテム		BALANCE	GOLD
得られるEXP		70	70
行動タイプ		M E	M E

鎧を着た戦士だ。鎧の中が赤く光り、不気味である。暗闇の中では鎧がうっすらと見え、赤い光が強調されるため、サーグエンは人間の魂が封じ込められたアレスと勘違いされていた。しかし行動のパターンからすればまったく別物である。

異世界の者がその世界の伝説に基づき、サーグエンという名前をつけたというが定かではない。彼らの過去をあばくべく、勇者が持ち帰ったこのモンスターの剣を水晶で調べた。その結果、どうやら仲間を裏切り、ガルシスの配下となったゴルダンのクローンとして造られたらしい。

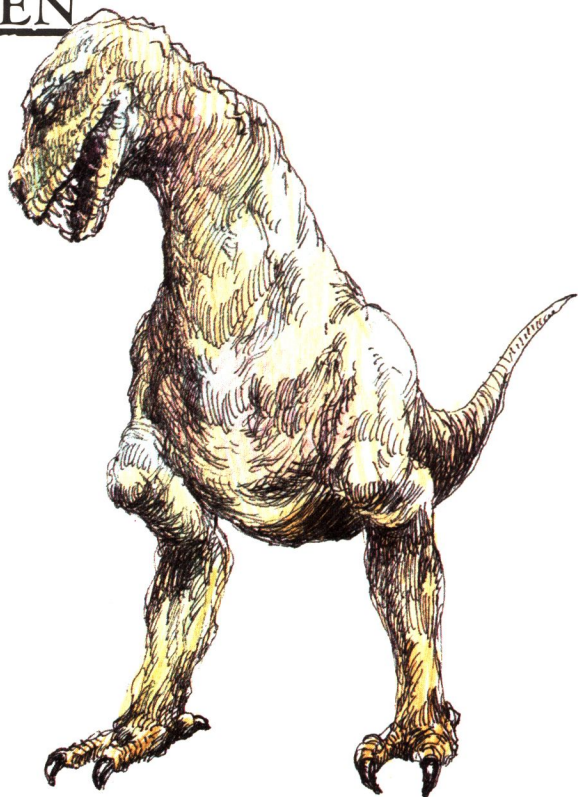
ASSASSIN BUG
アサシンバグ

種族グループ		12	13	14	15
グループ構成数		1〜9	1〜9	9	5〜8
生命力		300	300	300	700
武器攻撃力		860	860	860	860
武器防御力	F	50	50	50	50
	B	50	50	50	50
	S	50	50	50	50
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		86	86	86	86
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		60	60	60	60
防御率	F	50	50	50	50
	B	50	50	50	50
	S	50	50	50	50
所持武器レベル		2	2	2	2
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		0	0	0	0
所持アイテム		MIRROR	スペクタクル	LAMP	R-POTION
得られるEXP		60	60	60	60
行動タイプ		M F E	M F	M F E	M F E

ザナドゥ迷宮界の中で最初に研究対象となったモンスターがこのアサシンバグである。というのも迷宮界から帰った戦士の体内にこのモンスターの卵が植え付けられていたのだ。

蜂の上半身にサソリの下半身を持っている。ガルシスが魔力で別の世界のモンスターを呼んだときに紛れ込んだものといわれているが定かではない。

抜群の視力を用いて獲物を発見し、遠くから攻撃をかけてくるが魔法は使えないらしく、鎧さえ身に纏っていればまずは大丈夫である。

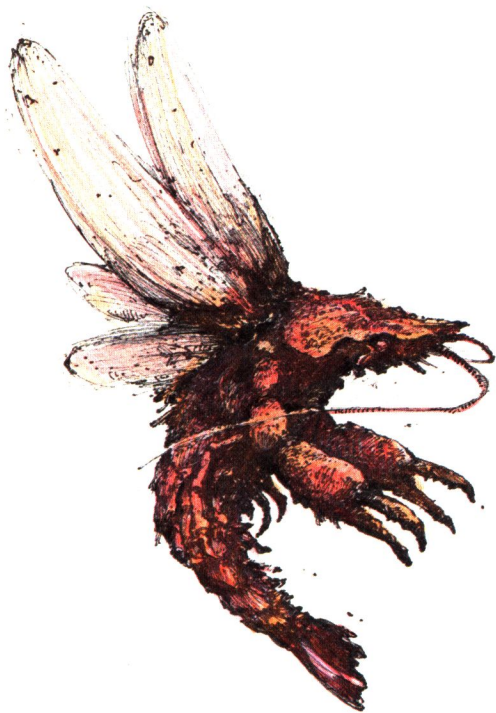
レベル2

レーブン
RAVEN

種族グループ		16	17	18	20
グループ構成数		9	5〜7	2	1
生命力		700	700	700	800
武器攻撃力		2000	1000	700	250
武器防御力	F	68	68	68	68
	B	56	56	56	56
	S	30	30	30	30
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		200	100	70	50
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		60	60	50	30
防御率	F	68	68	68	68
	B	56	56	56	56
	S	30	30	30	30
所持武器レベル		2	2	2	1
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		0	0	1	12
所持アイテム		BALANCE	CANDOL	スペクタル	BRPOTION
得られるEXP		50	50	50	50
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

もともとは小型のハ虫類であるが、前足がまったく退化してしまい、現在はその痕跡すらみられない。そのかわり後ろ足は異様なほどの発達をみせ、信じられないほどの跳躍力を持つ。その力で獲物を追いつめ、殺し、その肉をむさぼり喰らう。

レーブンの弱点は飛び跳ねているために視界が定まらないことだ。また脳が発達していないのか、目の前に獲物がいてもそれが動かなければ襲いかかることはない。

通常は群れをなし、何匹かのグループで行動することが多い。

ガーバグ
GAR BUG

種族グループ		20	21	22	23
グループ構成数		3〜8	5〜8	6〜8	6〜8
生命力		600	600	1200	1200
武器攻撃力		365	365	365	365
武器防御力	F	71	71	71	71
	B	43	43	43	43
	S	57	57	57	57
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死
ストリングス		73	73	73	73
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		31	31	31	31
防御率	F	71	71	71	71
	B	43	43	43	43
	S	57	57	57	57
所持武器レベル		1	1	1	1
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		4	3	0	0
所持アイテム		GOLD	GOLD	FOOD	FOOD
得られるEXP		40	60	50	50
行動タイプ		M F E	M F E	M	M

ガーバグはザナドゥ迷宮界に持ち込まれたザリガニがガルシスの魔力の余波を受けて変形したものだ。その背中にはどういうわけかハエの羽らしきものが生えている。

もとはザリガニだけあって、武器となるのはその巨大なハサミだ。それもはさむのではなく叩きつけるという感じで用いる。ハサミの素早い一撃は不慣れな戦士を簡単に死においやってしまうだろう。

最近ではホ乳類を襲うほどその凶悪性が増してきた。

ケーブ フィッシャー
CAVE FISHER

勇敢な勇士たちがこのケーブフィッシャーをしとめ、その死体を持ち帰った。魔術師を使って魔法を解いたところ、このモンスターの正体は、驚くなかれ、なんと蚤だった。

ガルシスの魔力は、生きとし生きるものが神より与えられた本来の姿をも簡単に変えてしまうほどの力を持っている。このことで彼の魔力が再認識されたわけである。

蚤のモンスターだけあってその跳躍力はすさまじく、かるく十数メーターを跳ぶ。

種族グループ		24	25	26	27
グループ構成数		1	4〜6	9	1
生命力		300	400	700	1000
武器攻撃力		150	500	500	150
武器防御力	F	45	45	45	45
	B	36	36	36	36
	S	39	39	39	39
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		50	50	50	50
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		55	45	45	55
防御率	F	45	45	45	45
	B	36	36	36	36
	S	39	39	39	39
所持武器レベル		0	2	2	0
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		5	0	2	5
所持アイテム		LAMP	CANDOL	BRPOTION	LAMP
得られるEXP		60	60	60	60
行動タイプ		M	M	M	M

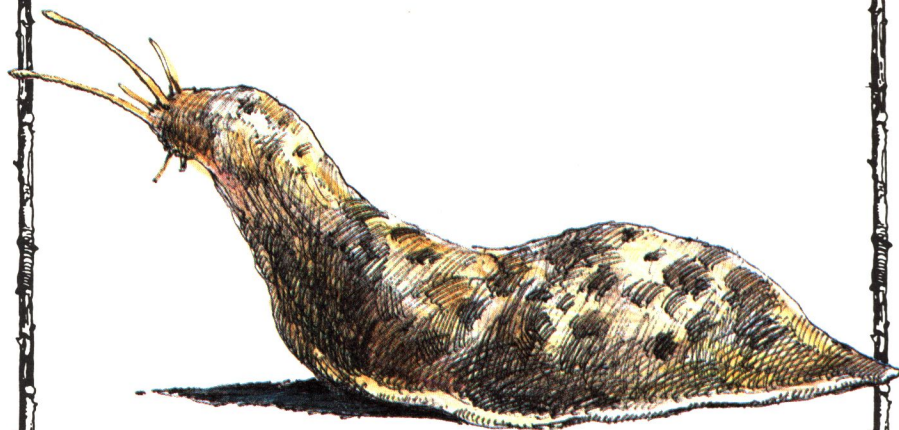
エクゼキューショナーズ フッド

EXECUTIONER'S HOOD

乾いた場所を好み、洞窟の第二層を寝城としている。アメーバ上の体のまわりには、毒素が取り巻き、それを吸ってしまったならば一瞬にして死におちいる。エクゼキューショナーズフードはその死体から根こそぎ血を吸い取る。ある程度成長すると、NEEDLEなどの魔法が使えるようになる。戦う際は、遠くから魔法を用いるのが一番効果的だろう。ただしNEEDLEの使用は避けるべきだ。もし魔法が使えなければ息を止めて戦うしか方法がない。

種族グループ		28	29	30	31
グループ構成数		1	2〜6	4〜9	1〜4
生命力		500	700	1000	700
武器攻撃力		144	240	360	144
武器防御力	F	41	122	142	142
	B	28	96	116	116
	S	36	112	132	132
魔法攻撃力		0	0	0	200
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	[針](玉)水火雷 毒腐核死
ストリングス		48	48	72	48
インテリジェンス		0	0	0	100
アギュリティー		20	31	40	50
防御率	F	41	61	71	71
	B	28	48	58	58
	S	36	56	66	66
所持武器レベル		0	1	1	0
所持ヨロイレベル		0	1	1	1
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		4	1	0	9
所持アイテム		FOOD	LAMP	CANDOL	ONIX
得られるEXP		20	40	60	70
行動タイプ		M	M	M	M

スラッグ　ジャイアント

SLUG GIANT

スラッグジャイアントはガルシスの魔力で巨大化したナメクジである。長く突き出た触覚の先には赤い目玉があり、見るからにグロテスクだ。残忍そうな野獣特有の口で手あたり次第なんでも喰らってしまう。さらに魔法のかかった酸性の唾液はどんなものでも溶かす。これからもわかるようにその性格は凶暴極まりない。また膚はどんな鋭利な刃物でも切れないほど厚く鈍い。戦うには十分な注意を要する。ただし魔法に対する防御力は低い。

種族グループ		1	2	3	4
グループ構成数		1〜9	1〜9	8〜9	9
生命力		1600	1600	1600	2600
武器攻撃力		800	800	800	800
武器防御力	F	165	165	165	165
	B	33	33	33	33
	S	84	84	84	84
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		80	80	80	80
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		35	35	35	35
防御率	F	55	55	55	55
	B	11	11	11	11
	S	28	28	28	28
所持武器レベル		2	2	2	2
所持ヨロイレベル		2	2	2	2
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		1	1	1	1
所持アイテム		MG-BALL	R-POTION	F-クリスタル	POISON
得られるEXP		130	130	130	130
行動タイプ		M	M	M	M

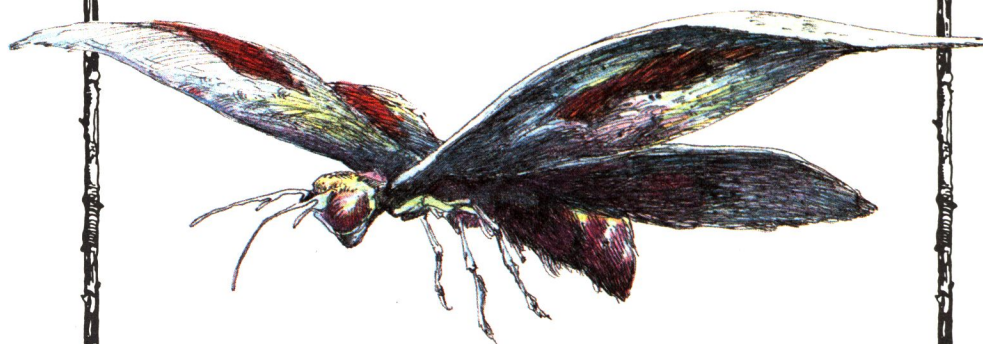
グリムロック
GRIMLOCK

種族グループ		4	5	6	7
グループ構成数		1〜9	9	5〜9	6〜9
生命力		1500	1500	2500	2500
武器攻撃力		200	200	200	200
武器防御力	F	200	200	200	200
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
魔法攻撃力		200	200	200	200
魔法防御力		[針]玉水火雷 毒腐核死	[針]玉水火雷 毒腐核死	[針]玉水火雷 毒腐核死	[針]玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		100	100	100	100
インテリジェンス		100	100	100	100
アギュリティー		70	70	70	70
防御率	F	100	100	100	100
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		1	1	1	1
所持ヨロイレベル		1	1	1	1
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		11	8	9	11
所持アイテム		GOLD	BUBY	R-POTION	KEY
得られるEXP		100	100	100	100
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

グリムロックは耳が異様に発達した人間型の生物で、洞窟や大樹の下に大家族で暮らしている。その生活を見るかぎり文化程度は一見低そうだ。しかし実際はそれほどでもない。我々が想像するよりは高い文化を持っていのだ。

肌は灰色、目は異様に小さく目としての機能をほとんど満たしていない。対象物の大きさがわかる程度である。その結果として、耳や鼻が発達しているのだと推察される。耳のすぐ上から大きな角が生えている。

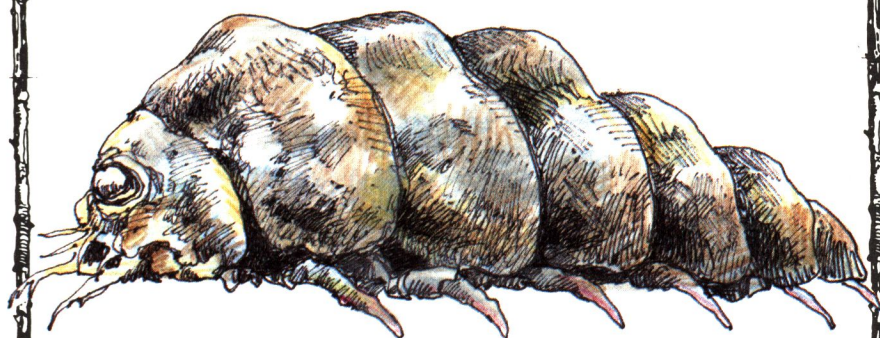
我々が使うNEEDLEによく似た魔法を使うが油断さえしなければ簡単に倒せる。

グルームウィング
GROOMWING

グルームウィングは毒蛾の変形したモンスターである。地下の奥深くに住み、7〜10匹の群れをなして行動する。その大きさは人間の半分ほどもある。
注意していただきたいのは、羽の鱗粉をまき散らしながら飛ぶことだ。興奮したときの鱗粉の量はすさまじく、道行くものの視界を完全にさえぎるほどである。そしてなお悪いことにこれには猛毒が含まれており、ひじょうに危険である。

種族グループ		8	9	10	11
グループ構成数		9	9	9	9
生命力		2500	2500	2500	5000
武器攻撃力		500	300	500	500
武器防御力	F	0	200	0	0
	B	0	200	0	0
	S	0	200	0	0
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		100	100	100	100
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		90	90	99	90
防御率	F	0	100	0	0
	B	0	100	0	0
	S	0	100	0	0
所持武器レベル		1	0	1	1
所持ヨロイレベル		0	1	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		2	2	2	2
所持アイテム		KEY	POISON	MG-BALL	LAMP
得られるEXP		80	80	80	80
行動タイプ		M F E	M F E	M F E	M F E

レベル3

サンダーハーパー

THUNDERHERPER

地の精であるとか、ガルシスの魔力をうけた芋虫であるとかいろいろな噂が飛び交うが、真の正体は全く不明である。ただし姿を見るだけではまさに芋虫そのものだ。

大きさはさまざまで、人間の半分の大きさから巨人の背丈よりも大きいものまである。だが草食動物のサンダーハーパー自らが我々を襲って来ることは絶対にない。

ただし目が悪いので間違えて飲み込まれた犠牲者は多々ある。気をつけたまえ。

種族グループ		12	13	14	15
グループ構成数		1〜9	3〜9	6〜9	1〜9
生命力		1100	1100	1100	1100
武器攻撃力		1000	1050	1000	1000
武器防御力	F	270	255	270	270
	B	0	33	0	0
	S	126	126	126	126
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		100	105	100	100
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		35	30	41	38
防御率	F	90	85	90	90
	B	0	11	0	0
	S	42	42	42	42
所持武器レベル		2	2	2	2
所持ヨロイレベル		2	2	2	2
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		4	4	4	4
所持アイテム		GOLD	POISON	R-POTION	GOLD
得られるEXP		120	120	120	120
行動タイプ		M	M	M	M

リザードマン
LIZARD MAN

種族グループ		16	17	18	19
グループ構成数		5〜7	9	2〜5	1〜5
生命力		2500	2500	2000	2000
武器攻撃力		1400	1600	850	600
武器防御力	F	150	150	150	150
	B	0	0	0	0
	S	45	45	45	45
魔法攻撃力		0	0	2000	2500
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		140	160	85	60
インテリジェンス		0	0	100	125
アギュリティー		35	45	45	50
防御率	F	50	50	50	50
	B	0	0	0	0
	S	15	25	15	15
所持武器レベル		2	2	2	2
所持ヨロイレベル		2	2	2	2
使用魔法レベル		0	0	3	3
戦闘行動タイプ		0	0	8	9
所持アイテム		R-POTION	BALANCE	スペクタクル	PENDANT
得られるEXP		90	110	130	140
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

レベル3

人間並の知能を持ち二本足で歩行するトカゲである。

以前は南方の島に住んでいたがガルシスの魔力でザナドゥ迷宮界に引き寄せられた。魔術からさめた彼らは自分の故郷へ帰るべく延々とさまよい歩くのである。その帰途の際、好戦的なことで知られるリザードマンは本能のためか、無意味な戦いをも挑んでしまうのだ。

経験をつんだリザードマンは魔法を使うことができるがトドメの一撃は剣を用いたがる。戦いの好きな勇士の悲しい性とでもいうべきか？　もちろん強いものが一族では上位を占めることができる。

ユイナル UINAL

カルマキャラクター

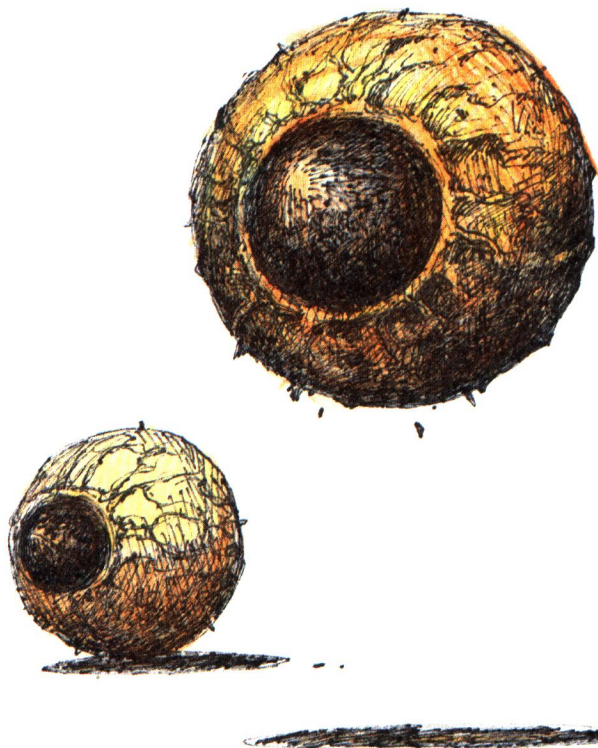
種族グループ		20	21
グループ構成数		3〜9	4〜9
生命力		1500	1500
武器攻撃力		0	0
武器防御力	F	0	0
	B	0	0
	S	0	0
魔法攻撃力		20	20
魔法防御力		針 玉 [水] [火] [雷] [毒] [腐] 核 [死]	針 玉 [水] [火] [雷] [毒] [腐] 核 [死]
ストリングス		0	0
インテリジェンス		10	10
アギュリティー		200	200
防御率	F	0	0
	B	0	0
	S	0	0
所持武器レベル		0	0
所持ヨロイレベル		10	10
使用魔法レベル		200	200
戦闘行動タイプ		7	7
所持アイテム		D-RING	BRPOTION
得られるEXP		10	10
行動タイプ		M E	M E

種族グループ		22	23
グループ構成数		6〜9	9
生命力		1500	1500
武器攻撃力		0	0
武器防御力	F	0	0
	B	0	0
	S	0	0
魔法攻撃力		20	20
魔法防御力		針 玉 [水] [火] [雷] [毒] [腐] 核 [死]	針 玉 [水] [火] [雷] [毒] [腐] 核 [死]
ストリングス		0	0
インテリジェンス		10	10
アギュリティー		200	200
防御率	F	0	0
	B	0	0
	S	0	0
所持武器レベル		0	0
所持ヨロイレベル		10	10
使用魔法レベル		200	200
戦闘行動タイプ		7	7
所持アイテム		BRPOTION	D-RING
得られるEXP		10	10
行動タイプ		M E	M E

正体はいたずら好きの妖精の魂である。自分の体から魂だけを遊飛させ、遊びまわっているのだ。我々から見ると、その姿はローブをまとった幽霊のようだ。

人間を見ると独特のけたたましい声で周りを飛び交う。向こうから襲ってくることはないが、人の精神状態を不安定にさせる。

さらに始末の悪いことには幻想をみせて人々の仰天する姿を見て喜ぶという困った癖である。だからといってユイナルに手を下し、間違って殺してしまうと神の御加護は薄れてしまう。困った妖精だ。

ビ ホ ル ダ ー
BEHOLDER

種族グループ		24	25	26	27
グループ構成数		2〜4	6	6	4〜9
生命力		1200	1800	1800	1200
武器攻撃力		1095	1095	1095	1095
武器防御力	F	300	300	300	300
	B	96	96	96	96
	S	156	156	156	156
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		73	73	73	73
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		68	68	68	68
防御率	F	100	100	100	100
	B	32	32	32	32
	S	52	52	52	52
所持武器レベル		3	3	3	3
所持ヨロイレベル		2	2	2	2
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		7	7	7	7
所持アイテム		POISON	BRPOTION	POISON	POISON
得られるEXP		110	110	110	110
行動タイプ		M	M E	M F E	M F E

ビホルダーは悪世界からガルシスの魔力によって呼び出されたモンスターだ。宙に浮く巨大な眼球である。古い記録には一つ目の巨人と共にガル湾に現れ漁師たちを襲ったとされているが定かではない。

ガルシスの力の届く範囲内では魔法を用いることができるが、いったんその範囲をはずれると自分からは襲っては来ず、ただ宙に浮くのみだ。じっと我々を見ているだけである。したがってこの場合は下手に手を出さない方が賢明である。

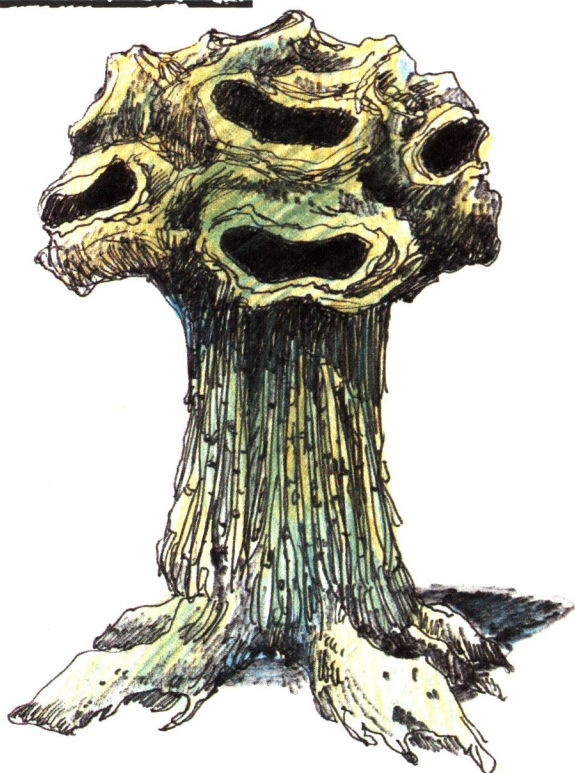
ランプレイランド
LAMPREY LAND

種族グループ		28	29	30	31
グループ構成数		2〜5	1〜7	5	7〜8
生命力		1400	2000	2500	5000
武器攻撃力		1095	1095	1095	1095
武器防御力	F	300	300	300	300
	B	96	96	96	96
	S	156	156	156	156
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		73	73	73	73
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		68	68	68	68
防御率	F	100	100	100	100
	B	32	32	32	32
	S	52	52	52	52
所持武器レベル		3	3	3	3
所持ヨロイレベル		2	2	2	2
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		4	4	4	4
所持アイテム		POISON	BR POTION	POISON	POISON
得られるEXP		110	110	110	110
行動タイプ		M	M	M	M

地の底を、またあるときは水上を這いまわる蛇のモンスターだ。生き血を求めてさまよっている。

もともと、ハ虫類のためか獲物の動きをその嗅覚と温度差で察知する。ランプレイランドと戦うことになれば、火を焚いて温度を攪乱させれば簡単に倒せる。ただし万一、牙で噛まれると毒がまわり体がマヒしてしまう。

あまり知られてはいないがこのランプレイランドはバンパイアの忠実な部下でありバンパイアが眠りにつく昼間、彼の棺の周りをうろついている。

シ　ュ　リ　ー　カ　ー
SHRIEKER

種族グループ		0	1	2	3
グループ構成数		2〜8	2〜8	3〜9	3〜9
生命力		2500	5000	5000	7500
武器攻撃力		300	300	300	300
武器防御力	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
魔法攻撃力		200	200	200	200
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		30	30	30	30
インテリジェンス		100	100	100	100
アギュリティー		60	60	60	60
防御率	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		2	2	2	2
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		1	1	1	1
戦闘行動タイプ		10	10	10	10
所持アイテム		FOOD	FOOD	FOOD	FOOD
得られるEXP		110	110	120	120
行動タイプ		M	M	M	M

キノコの一種。といっても胞子のつまった卵で増えていく。自ら動くことができ、空気中の有機物から栄養素を取る。

気をつけたまえ。シュリーカーを決して食用にしてはならない。体内には無数の卵があり胃の中で卵の殻が消化されると中の胞子が胃中で根を張り、君の肉体は単に胞子の栄養源でしかなくなる。シュリーカーはわざと甘い匂いを出して我々を誘うこともあるのだ。しかしこれを食べなければ全く害はない。もっとも身を守るためにシュリーカーの発する異様な音が気にならなければの話だが。

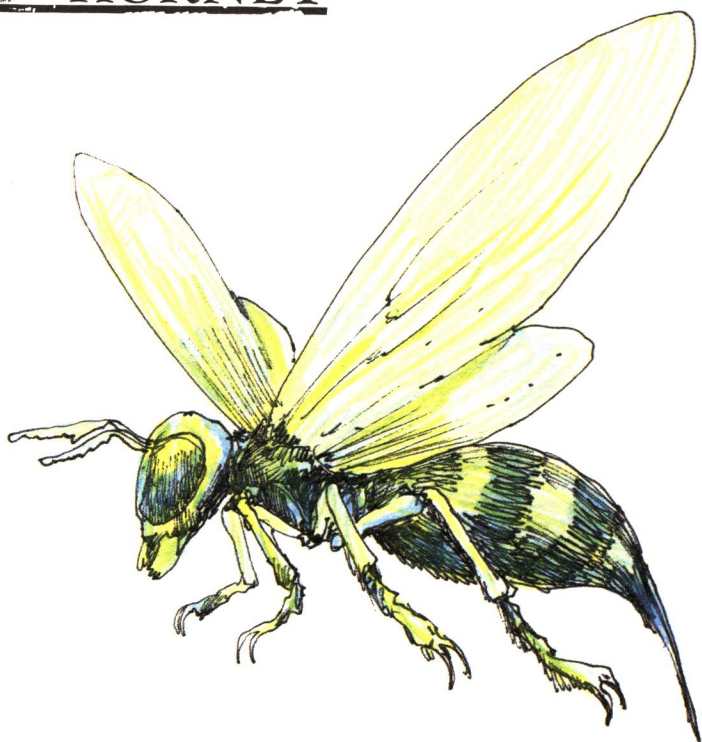
リリテイ
LILITH

種族グループ		4	5	6	7
グループ構成数		1～9	4～9	2～9	6～9
生命力		10000	10000	10000	10000
武器攻撃力		0	0	0	0
武器防御力	F	10000	10000	10000	10000
	B	10000	10000	10000	10000
	S	10000	10000	10000	10000
魔法攻撃力		2500	2500	5000	2500
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		30	30	30	30
インテリジェンス		100	100	100	100
アギュリティー		60	60	60	60
防御率	F	100	100	100	100
	B	100	100	100	100
	S	100	100	100	100
所持武器レベル		0	0	0	0
所持ヨロイレベル		10	10	10	10
使用魔法レベル		6	6	6	6
戦闘行動タイプ		7	7	7	7
所持アイテム		FOOD	GOLD	GOLD	MIRROR
得られるEXP		500	500	500	500
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

暗闇の中では薄暗い光を放つ。明るい場所では黒い煙のように見える。その実態は物理的には姿をもたない幽霊、つまり精神でできたモンスターなのだ。リリティは倒した相手の魂を闇の世界に持っていき邪神に捧げてしまう。捧げられた魂はもし生まれ変わることがあるとしても醜いモンスターとなるだけである。

このモンスターには苦戦を強いられるだろう。というのも普通の武器で戦おうとすると剣が彼らの体をすり抜けてしまうからだ。時間を止めてしまうか、魔法の剣によって切りつけるかのどちらかがよいだろう。

ホーネット
HORNET

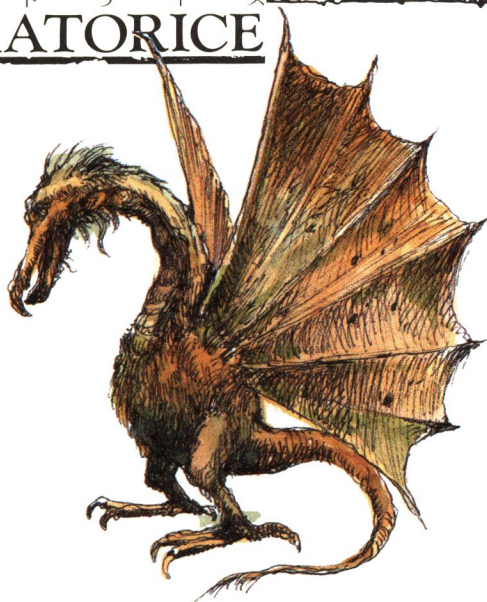
レベル4

種族グループ		8	9	10	11
グループ構成数		1〜9	4〜9	6〜9	9
生命力		9000	9000	9000	9000
武器攻撃力		5000	5000	5000	5000
武器防御力	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死
ストリングス		100	100	100	100
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		100	100	100	100
防御率	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		5	5	5	5
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		2	2	2	2
所持アイテム		BR POTION	POISON	POISON	D-RING
得られるEXP		100	100	100	100
行動タイプ		M F E	M F E	M F E	M F E

もともとはザナドゥ迷宮界に紛れ込んだ蜂である。それがガルシスの魔力を受けて巨大化したものと思われるが詳細は不明だ。

獲物を見つけると急上昇しいったん空中で静止する。そして今度はその獲物めがけて一直線に突き進み、尾にある巨大な針を突き刺すというわけだ。

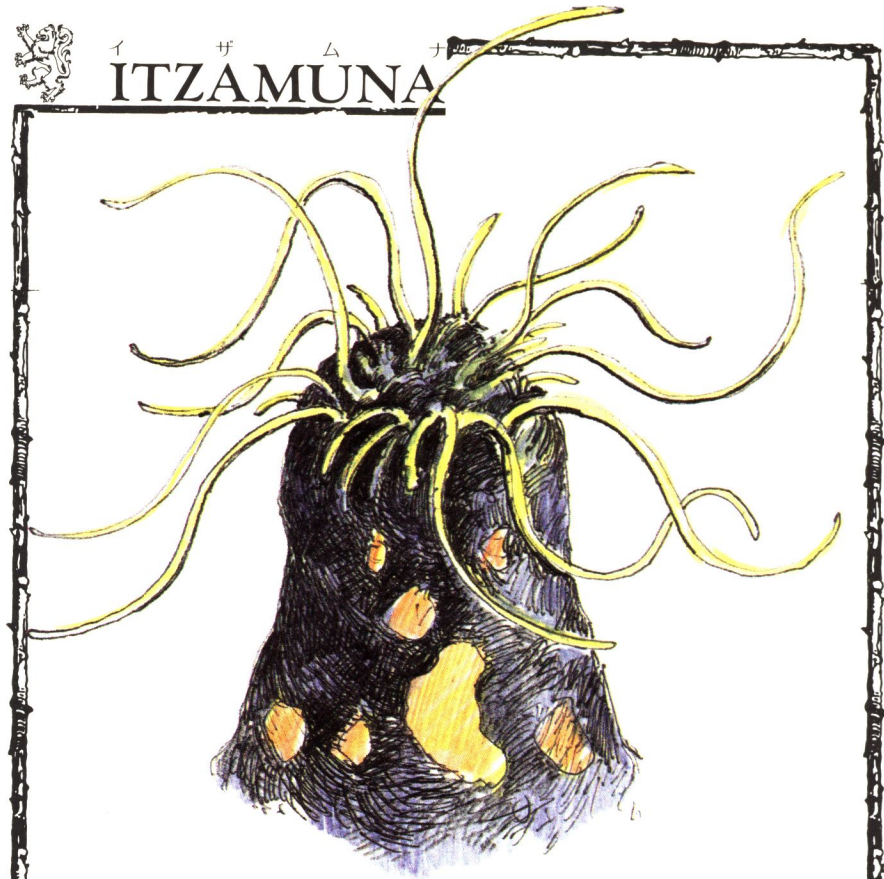
風がうなるような音を立てながら向かってくるため、その威圧感は相当なものである。ホーネットの姿を見ただけで発狂する者も少なくない。

ただし彼らに危害を与えなければ向こうから襲ってくることは滅多にない。

コ カ ト ラ イ ス
COKATORICE

もともとは古代の鳥の一種である。鑑賞用にザナドゥ内で飼われていた。知能が非常に高く人間と共存することが自分の最上の道であるということまで心得ていた。ところがガルシスの魔力によって肉をも喰らうようになり、ついには凶暴なモンスターとなってしまった訳だ。 仲間同士での言語もあるらしく、戦闘時のコミュニケーションは素晴らしい。羽は空を飛ぶことより魔法をかけるのに使われることが多い。

コカトライスの脳には不老長寿のもととなる物質が含まれているという。

種族グループ		12	13	14	15
グループ構成数		2〜4	1	4〜9	3〜9
生命力		5000	5300	4800	5100
武器攻撃力		1000	1000	1000	1000
武器防御力	F	291	291	97	97
	B	0	0	0	0
	S	144	144	48	48
魔法攻撃力		1000	1000	1000	1000
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		100	100	100	100
インテリジェンス		100	100	100	100
アギュリティー		40	53	40	43
防御率	F	97	97	97	97
	B	0	0	0	0
	S	48	48	48	48
所持武器レベル		5	5	5	5
所持ヨロイレベル		2	2	0	0
使用魔法レベル		2	2	2	2
戦闘行動タイプ		8	10	10	9
所持アイテム		RUBY	GOLD	LAMP	MIRROR
得られるEXP		120	130	140	150
行動タイプ		M	M E	M F E	M F E

イザムナ
ITZAMUNA

種族グループ		16	17	18	19
グループ構成数		1〜5	4〜9	2〜8	1〜9
生命力		8100	8100	8100	8100
武器攻撃力		300	300	300	300
武器防御力	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
魔法攻撃力		0	0	0	2000
魔法防御力		針玉水火雷毒腐核死	針玉水火雷毒腐核死	針玉水火雷毒腐核死	針玉水火雷毒腐核死
ストリングス		100	100	100	100
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		70	70	70	70
防御率	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		0	0	0	0
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	3
戦闘行動タイプ		6	6	4	10
所持アイテム		POISON	KEY	R-POTION	MIRROR
得られるEXP		120	130	140	150
行動タイプ		M F	M F	M	M E

洞窟の泉の中でその美しい姿を漂わせていた昔のイザムナの面影はもうない。魔力をかけられ生の肉を食うことを覚えたイザムナは陸上にもその行動範囲を広げたのだ。まさに獰猛なモンスターに成り果てたといえよう。

洞窟内を歩いていると、突然その触手に体が巻きつかれてしまうことが多々あるので気をつけてほしい。弱いながらも毒があるから長い間からまれていれば体力が奪われてしまうからである。ただし敏捷に動かせるのはこの触手だけなのでこれさえ気をつければ、大した敵ではないはずだ。

ヨチョール
YOCHOL

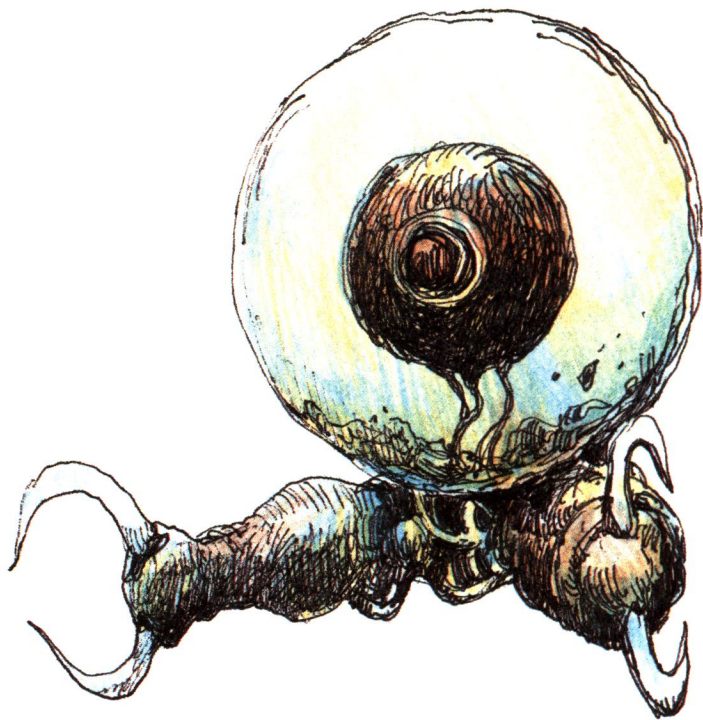
種族グループ		20	21	22	23
グループ構成数		1〜3	3〜6	4〜8	2〜4
生命力		4000	4800	5100	4000
武器攻撃力		3125	3125	3125	3125
武器防御力	F	125	125	125	125
	B	90	104	104	90
	S	72	72	90	68
魔法攻撃力		1800	2080	2080	1800
魔法防御力		針 玉 [水] 火 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 [火] 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 [火] 雷 毒 腐 核 死	針 玉 [水] 火 雷 毒 腐 核 死
ストリングス		125	125	125	125
インテリジェンス		90	104	104	90
アギュリティー		72	72	90	68
防御率	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		4	4	4	4
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		3	4	4	3
戦闘行動タイプ		10	8	7	11
所持アイテム		GOLD	スペクタクル	ONIX	R-POTION
得られるEXP		140	130	140	130
行動タイプ		M	M	M E	M E

赤くただれた皮膚から何本もの触手が伸びている。ヨチョールは子孫にその知識をも遺伝する。そのため太古からの種族が培ってきた外界の情報を生まれながらに持つことができる。それゆえあらゆる生物の長所、短所を知りぬいており手ごわい相手といえよう。

魔法は瞳から発せられ、その有効範囲は視界に映ったもの全部である。触手は魔法には使われない。

ヨチョールの大好物は人間の生き血と生体エネルギーである。それで満腹すると赤い皮膚はさらに赤くなり、妖艶に光り輝くのだ。

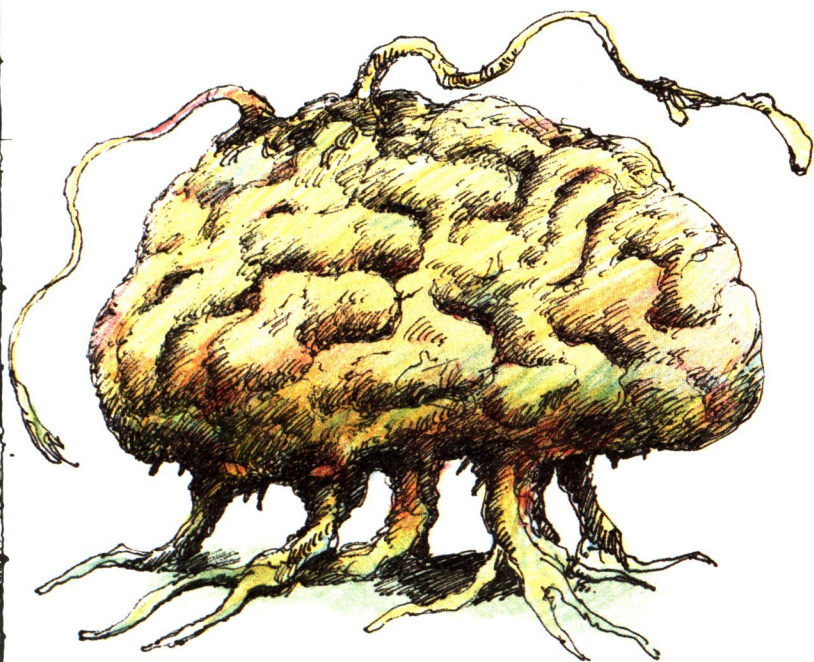
MONODRONE
モノドロン

レベル4

種族グループ		24	25	26	27
グループ構成数		1	4〜5	1〜5	9
生命力		2500	3500	3500	2500
武器攻撃力		0	0	0	0
武器防御力	F	300	300	100	100
	B	0	0	0	0
	S	90	90	30	30
魔法攻撃力		400	700	700	400
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		0	0	0	0
インテリジェンス		200	70	70	200
アギュリティー		85	65	65	85
防御率	F	100	100	100	100
	B	0	0	0	0
	S	30	30	30	30
所持武器レベル		0	0	0	0
所持ヨロイレベル		2	2	0	0
使用魔法レベル		1	1	1	1
戦闘行動タイプ		0	2	2	0
所持アイテム		LAMP	CANDOL	BALANCE	LAMP
得られるEXP		100	120	150	100
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

ビホルダーの胴体に一対の手がついている、そんな姿を想像すればよい。我々の世界とはまったく異なった過去の世界からやってきた変わり者である。かなりの知力があるようだが、それをどう使うのかは自分でもよくわからないらしい。コマンドを与えられていないコンピュータのようだ。

モノドロンは数組で、ある一定の地域をゾーンディフェンスしているようである。そして、いったんその地域になにか動くものが入ると精神波を発して襲いかかって来る。ところが何のためにこの地域を守っているのかは全く不明である。

アスティラゴア

USTILAGOA

		28	29	30	31
種族グループ		28	29	30	31
グループ構成数		9	9	9	9
生命力		6100	6100	6100	6100
武器攻撃力		4300	4300	4300	4300
武器防御力	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
魔法攻撃力		200	200	200	200
魔法防御力		(針)(玉)水(火)雷 毒腐核死	(針)(玉)水(火)雷 毒腐核死	(針)(玉)水(火)雷 毒腐核死	(針)(玉)水(火)雷 毒腐核死
ストリングス		86	86	86	86
インテリジェンス		100	100	100	100
アギュリティー		90	90	90	90
防御率	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		5	5	5	5
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		1	1	1	1
戦闘行動タイプ		9	9	9	9
所持アイテム		POISON	BRPOTION	POISON	ELXER
得られるEXP		100	110	120	130
行動タイプ		M	M E	M E	M E

どうしても生の世界への未練を断つことのできないさまよえる魂が執念の力で他者の死体に乗り移り悪霊となった。これがアスティラゴアだ。

その後、ザナドゥ華やかりしころ、いったんは退治され地下深く葬り去られていたが、邪神の力によりさらに凶悪なモンスターとなって生まれ変わったのである。人間に対する嫉妬心をむき出しにして残忍に人を殺していく。というよりは単に人間を殺すことだけを目的にしているかのようだ。なぜかこのモンスターと戦ったものはあとで発狂する者が多いという。

MUD MAN
マッドマン

レベル5

種族グループ		0	I	2	3
グループ構成数		3〜7	5〜8	4〜7	8
生命力		8400	8400	8400	8400
武器攻撃力		10000	10000	10000	10000
武器防御力	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		100	100	100	100
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		68	78	68	75
防御率	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		7	7	7	7
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		6	4	I	0
所持アイテム		PENDANT	GOLD	マトック	LAMP
得られるEXP		240	240	260	260
行動タイプ					M

沼地で死んだ人間や植物の霊が何百年もの間に一体化し、一個の生命体となってできたモンスターである。もちろん自由に動き回ることができるが、沼地の泥でできているためか乾燥した場所を好まない。

近づくものは見境なく攻撃してくる。マッドマンの手の平には硬い岩が隠されていて、戦えば君の手はザックリと切れてしまう。そして相手が死に到るまで決して攻撃の手をゆるめようとしない。

ただし人間を食料とするわけではなく、人間に対する怨念もないので、逃げれば追ってくることはない。

アチャイエライ
ACHAIERAI

つい最近までその正体がわからなかったのであるが、勇敢な戦士達による情報を総合すると、鷲とキョールルというは虫類を魔法で合成したものらしい。どうやらガルシスの配下の者が作ったようだ。

陰に潜み不意をつき突然襲ってくるのがこのモンスターのパターンだ。通常、地下で生活している。そのため目は見えないが聴覚と嗅覚には素晴らしいものがある。自分以外のものが発した音や匂いには非常に敏感だ。近くにいるものにはなんでも手あたり次第、襲ってくる。

種族グループ		4	5	6	7
グループ構成数		6	3〜9	4〜7	5〜9
生命力		5100	5100	5100	5100
武器攻撃力		11000	11000	11000	11000
武器防御力	F	700	700	700	700
	B	0	0	0	0
	S	210	210	210	210
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		110	110	110	110
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		55	55	55	55
防御率	F	100	100	100	100
	B	0	0	0	0
	S	30	30	30	30
所持武器レベル		7	7	7	7
所持ヨロイレベル		4	4	4	4
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		1	5	2	4
所持アイテム		PENDANT	P-POTION	GOLD	POISON
得られるEXP		180	190	200	200
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

レベル5

ジャイアント ストレイダー
GIANT STRIDER

種族グループ		8	9	10	11
グループ構成数		3〜9	3〜9	3〜9	3〜9
生命力		7500	6800	10000	10000
武器攻撃力		3500	3500	3500	3500
武器防御力	F	500	500	500	500
	B	0	0	0	0
	S	250	250	250	250
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷毒腐核死	針玉水火雷毒腐核死	針玉水火雷毒腐核死	針玉水火雷毒腐核死
ストリングス		140	140	140	140
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		63	63	63	63
防御率	F	100	100	100	100
	B	0	0	0	0
	S	50	50	50	50
所持武器レベル		4	4	4	4
所持ヨロイレベル		3	3	3	3
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		3	0	1	2
所持アイテム		LAMP	POISON	GOLD	KEY
得られるEXP		200	210	220	220
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

ジャイアントストレイダーはガルシス襲来の際、おそらく何者かに中途半端な魔法をかけられ、さらにガルシスによる魔力も加わり、その体に変形が加わったらしい。

岩をも噛み砕くクチバシ、爪、また何キロ先でも見渡してしまう目もさることながら驚くのはその跳躍力だ。これはこのモンスターの足、並びに太股の筋肉を見れば納得がいくかもしれない。その脚力で相手を追い、クチバシと爪で相手を攻撃するのだ。完全な肉食で、生肉しか食わない。

ただし持久力はあまりない。

SNOW MAN
スノーマン

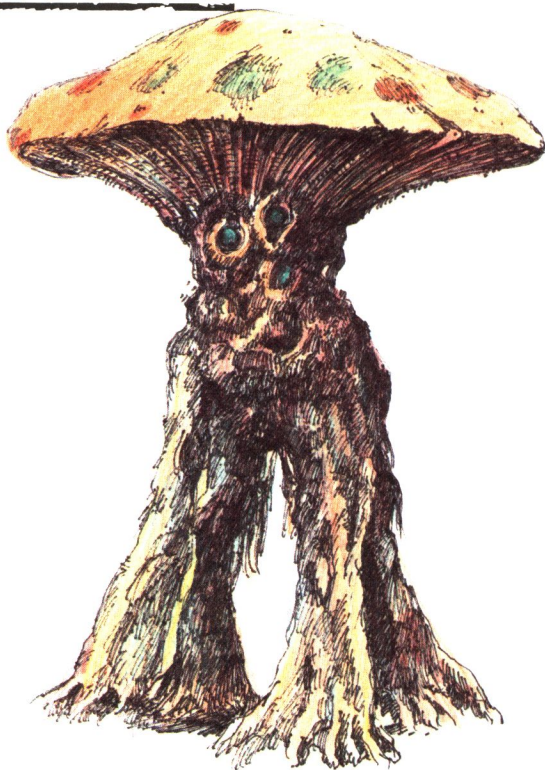
種族グループ		12	13	14	15
グループ構成数		4〜8	3〜9	3〜9	4〜8
生命力		12100	12400	12600	12900
武器攻撃力		11500	11500	11500	11500
武器防御力	F	76	76	76	76
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
魔法攻撃力		200	2000	2000	200
魔法防御力		針玉[水]火雷 毒腐核死	針玉[水]火雷 毒腐核死	針玉[水]火雷 毒腐核死	針玉[水]火雷 毒腐核死
ストリングス		115	115	115	115
インテリジェンス		100	100	100	100
アギュリティー		50	50	50	50
防御率	F	76	76	76	76
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		7	7	7	7
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	3	3	0
戦闘行動タイプ		0	9	9	0
所持アイテム		POISON	LAMP	FOOD	CANDOL
得られるEXP		250	250	250	250
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

文字通り『雪男』だ。高い山の頂上付近や極点付近で見かけるが、最近はザナドゥの洞窟近辺でも見うけられる。

知能程度は低く、言葉はおろか道具さえも持たない。

この原始巨人スノーマンの大きな体を包み込むのは白く硬い毛だ。また本能的に身につけている魔法は吹雪を操る魔法である。この2つでスノーマンは極寒から身を守るのである。

スノーマンとは素手では決して戦うな。どんな力自慢でもしょせんは力の程度が違うのだ。火を使う魔法を用いよ。そうすればもう君たち勇者の相手ではない。

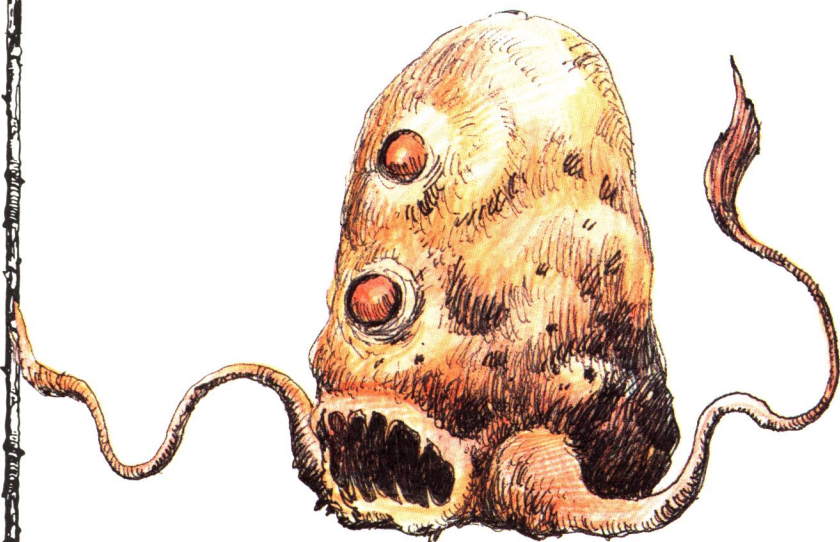
マイコニッド
MYCONID

種族グループ		16	17	18	19
グループ構成数		5～9	5～9	5～9	5～9
生命力		4900	5000	7300	7600
武器攻撃力		25500	25500	25500	25500
武器防御力	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水[火][雷] [毒]腐核死	針玉水[火][雷] [毒]腐核死	針玉水[火][雷] [毒]腐核死	針玉水[火][雷] [毒]腐核死
ストリングス		102	102	102	102
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		50	50	50	50
防御率	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		9	9	9	9
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		0	0	2	2
所持アイテム		KEY	FOOD	マトック	POISON
得られるEXP		270	270	270	270
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

人間型をして直立歩行する菌類のモンスターである。外見はキノコに手足が生えているものと思えば良い。

モンスターとしてはあまり強い方ではない。しかし、戦うときに頭からばらまく胞子がクセ物だ。これには繁殖の意味もあるが、なにしろこれに含まれる毒が危ない。十分気をつけなくてはならない。こちらからは相手にしない方が無難だろう。

またこのマイコニッドは他のモンスターの死骸に菌糸を伸ばし栄養を吸い取っている。この菌糸からも第二、第三のマイコニッドが生まれるのだ。

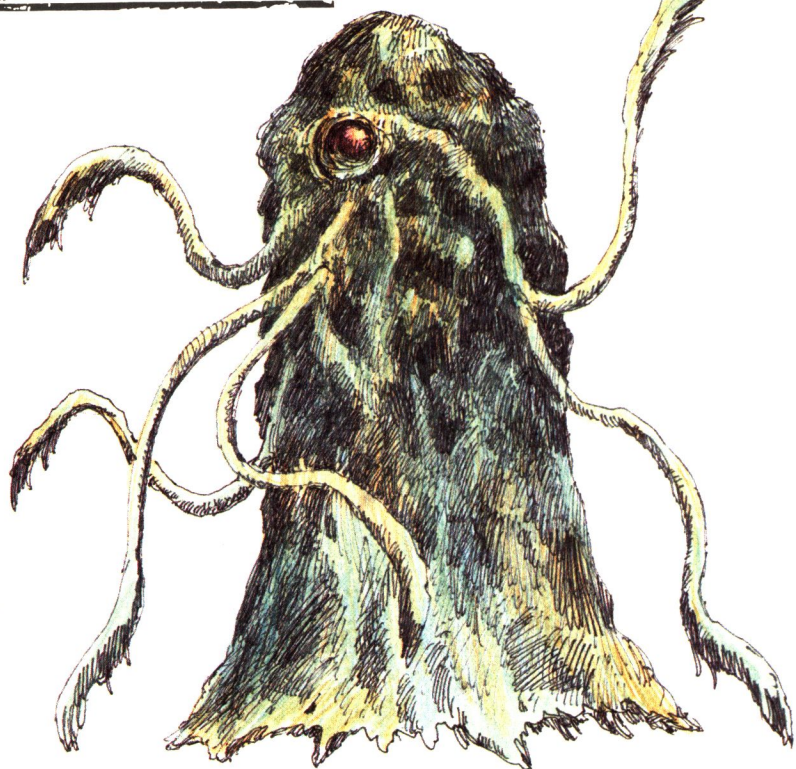
ミ　ア　ツ　ー

MIHSTU

種族グループ		20	21	22	23
グループ構成数		3〜7	2	6〜8	3〜6
生命力		4300	4300	4300	4300
武器攻撃力		3400	3400	3400	3400
武器防御力	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
魔法攻撃力		7	7	7	7
魔法防御力		針玉水火雷毒腐核死	針玉水火雷毒腐核死	針玉水火雷毒腐核死	針玉水火雷毒腐核死
ストリングス		136	136	136	136
インテリジェンス		70	100	67	70
アギュリティー		64	64	64	64
防御率	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		4	4	4	4
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		7	7	7	7
戦闘行動タイプ		10	8	9	11
所持アイテム		PENDANT	KEY	POISON	FOOD
得られるEXP		190	220	240	250
行動タイプ		M　E	M　E	M　E	M　E

ミアツーは鍾乳洞などの湿度の高い洞窟に住み、食肉を求めて窟内をさまよっている。ゼリー状の体内には半透明の血液が流れ一対の触手、二つの目、大きな口を持つ。といってもこの口は体の一定の部分にあるわけではなく好きなところに自分の意志で作れるのだ。

かなり名うての魔術師によって作られたモンスターであるらしいが、詳細は不明である。おそらく相当の魔術の使い手に違いない。

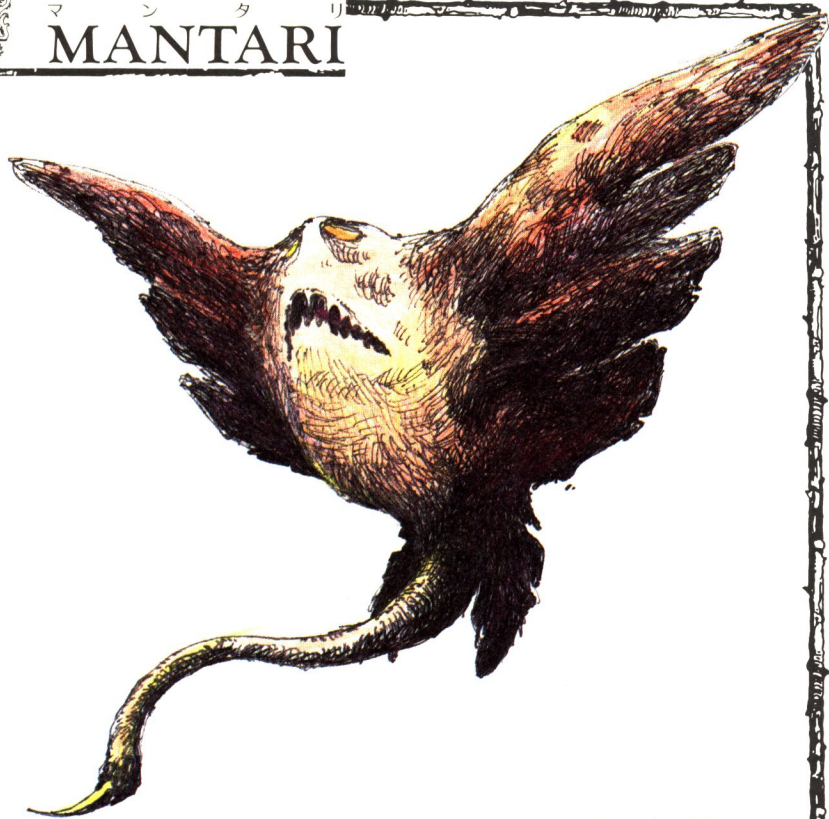
見た目のわりには器用な触手であり、これを用いて獲物に魔法をかける。その魔法にかかると体が腐ってくるといわれている。

ストローパー
STROPER

種族グループ		24	25	26	27
グループ構成数		3〜9	3〜9	3〜9	3〜9
生命力		8400	8400	8400	8400
武器攻撃力		15625	15625	15625	15625
武器防御力	F	700	700	700	700
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		125	125	125	125
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		68	68	68	68
防御率	F	700	700	700	700
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		8	8	8	8
所持ヨロイレベル		4	4	4	4
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		6	6	6	6
所持アイテム		GOLD	ELEXER	KEY	PENDANT
得られるEXP		160	240	240	240
行動タイプ					

神殿など神聖な場所の番人である。古代人が創ったモンスターだと思われる。

ストローパー自身が動きまわることはなく、直接攻撃を仕掛けることもない。ただし、中に入ろうとする者がいると大変だ。いままで身じろぎひとつしなかったストローパーがカッと目を見開き、6本の触手をまとわりつかせる。この手に触れると体はマヒし、凍りついてしまうのだ。動かなくなったところで自分の口に放り込む。

撃退法としては、遠くから魔法をかけることぐらいだろうか。

マ　ン　タ　リ
MANTARI

種族グループ		28	29	30	31
グループ構成数		1〜4	3〜7	3〜7	2〜5
生命力		7800	7800	7800	7800
武器攻撃力		12000	11125	11125	11125
武器防御力	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		96	89	89	97
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		54	54	54	54
防御率	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		8	8	8	8
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		0	1	1	2
所持アイテム		FOOD	スペクタクル	マトック	ONIX
得られるEXP		250	250	260	270
行動タイプ		M F E	M F E	M F E	M F E

マンタリは空飛ぶエイのモンスターである。魔法の力で空中を舞うことができるようになった。

しかし、その飛行術はあくまでグライダーとしてのそれであり、自らで飛ぶ術はぎこちない。体全体を使ってバタバタと音をたてて空を上がっていく姿はお世辞にも美しいとはいえない。

だが空高いところから獲物を狙い、スパイラルを描きながら降りてくる様は見事の一言に尽きる。音もなく降下しては槍状の尾で獲物の背中を突き刺し、口にそのまま放りこむ。

魔法に対しての防御力もほぼ完璧である。

レベル5

ブラッド　ウォーム　ジャイアント

BLOOD WORM GIANT

種族グループ		0	1
グループ構成数		3〜7	8
生命力		13500	13500
武器攻撃力		25000	17500
武器防御力	F	73	73
	B	19	19
	S	21	21
魔法攻撃力		0	0
魔法防御力		針玉[水]火雷 毒腐核死	針玉[水]火雷 毒腐核死
ストリングス		100	70
インテリジェンス		0	0
アギュリティー		55	55
防御率	F	73	73
	B	19	19
	S	21	21
所持武器レベル		9	9
所持ヨロイレベル		0	0
使用魔法レベル		0	0
戦闘行動タイプ		6	1
所持アイテム		CANDOL	GOLD
得られるEXP		200	200
行動タイプ			

種族グループ		2	3
グループ構成数		1〜9	4〜6
生命力		13500	13500
武器攻撃力		25000	210
武器防御力	F	73	73
	B	19	19
	S	21	21
魔法攻撃力		0	0
魔法防御力		針玉[水]火雷 毒腐核死	針玉[水]火雷 毒腐核死
ストリングス		100	70
インテリジェンス		0	0
アギュリティー		55	55
防御率	F	73	73
	B	19	19
	S	21	21
所持武器レベル		9	0
所持ヨロイレベル		0	0
使用魔法レベル		0	0
戦闘行動タイプ		6	0
所持アイテム		マトック	マトック
得られるEXP		300	420
行動タイプ			

湿気を好み、地下奥深くに棲息している。そのためか以前は姿を見ることはなかったが、ガルシスがザナドゥを支配するようになってから彼らの安息の地がなくなり、洞窟内を徘徊するようになったのだ。

吸血虫である昆虫ブラッドウォームの幼虫に似ていることからこの名がついたが全く別の代物である。ミミズに凶暴な口がついたとでも考えれば良い。ちなみにこのブラッドウォームジャイアントは完全な肉食動物である。驚くべくことに、体内には水分がまったくない。一体どうやって生命維持をしているのだろうか？

ネクロンアイデアス
NECRON PHIDIUS

種族グループ		4	5	6	7
グループ構成数		9	9	9	9
生命力		10000	10000	10000	10000
武器攻撃力		13125	13125	13125	13125
武器防御力	F	60	60	60	60
	B	18	18	18	18
	S	39	39	39	39
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		105	105	105	105
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		100	100	100	100
防御率	F	60	60	60	60
	B	18	18	18	18
	S	39	39	39	39
所持武器レベル		8	8	8	8
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		2	2	2	2
所持アイテム		FOOD	FOOD	KEY	PENDANT
得られるEXP		300	300	300	300
行動タイプ		M	M	M	M

ネクロンアイデアスは人間の頭蓋骨および脊髄に魔法の力で蛇の命を吹き込んでできたモンスターである。

少しでも魔法を操れるものなら誰でもこれを作り出すことができる。というのも簡単な魔法ですむからだ。

ネクロンアイデアスはぜいたくなことに金を主食にしている。金の匂い(?)がわかるらしく、この匂いがするものなら誰かれかまわず襲ってくる。自分の創造主をもかみつくくらいだ。

ただしそれほど動きが敏捷なわけではないので恐れるに足りない。だが、噛まれるとその毒は強烈だ。体がマヒして動けなくなる。

ライデン RAIDEN

種族グループ		8	9
グループ構成数		9	4〜7
生命力		30700	43600
武器攻撃力		13250	13250
武器防御力	F	0	0
	B	0	0
	S	0	0
魔法攻撃力		0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		106	110
インテリジェンス		0	0
アギュリティー		60	65
防御率	F	0	0
	B	0	0
	S	0	0
所持武器レベル		8	8
所持ヨロイレベル		0	0
使用魔法レベル		0	0
戦闘行動タイプ		0	0
所持アイテム		GOLD	GOLD
得られるEXP		300	300
行動タイプ		M E	M E

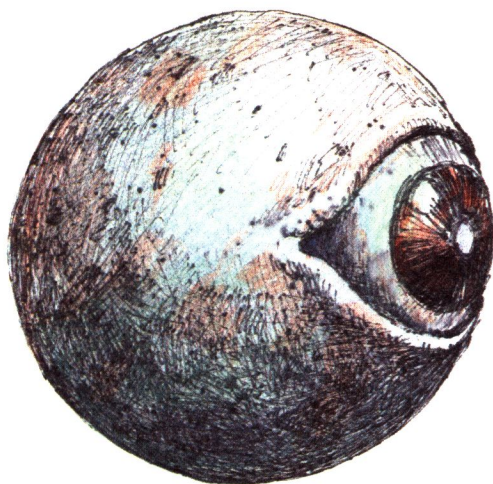
種族グループ		10	11
グループ構成数		1〜3	1
生命力		51400	50900
武器攻撃力		15000	25000
武器防御力	F	700	700
	B	0	700
	S	0	0
魔法攻撃力		0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		120	200
インテリジェンス		0	0
アギュリティー		75	90
防御率	F	100	100
	B	0	100
	S	0	0
所持武器レベル		8	8
所持ヨロイレベル		4	4
使用魔法レベル		0	0
戦闘行動タイプ		2	2
所持アイテム		アワーグラス	アワーグラス
得られるEXP		350	500
行動タイプ		M E	M E

ライデンは丘の上に住む原始人だ。体は大きく力持ち。ただし知能はあまり発達していない。

大家族で行動し、一番腕力に猛るものがその族の長となる。自分の種族以外はすべて敵であると信じこんでおり、我々が彼らのテリトリーに入ると、持ち前の怪力を発揮して必ず襲ってくる。

ただし動作が鈍い。また、完全に魔法をなめてかかっているので遠くから魔法をかけてやれば割と簡単に倒せるはずだ。

アスコモイド

ASCOMOID

種族グループ		12	13	14	15
グループ構成数		9	9	9	9
生命力		9900	12700	24900	56300
武器攻撃力		11625	11625	11625	11625
武器防御力	F	43	43	43	43
	B	43	43	43	43
	S	43	43	43	43
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		93	93	93	93
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		160	160	160	160
防御率	F	43	43	43	43
	B	43	43	43	43
	S	43	43	43	43
所持武器レベル		8	8	8	8
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		5	3	2	2
所持アイテム		POISON	BALANCE	KEY	KEY
得られるEXP		370	370	370	370
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

ビホルダーと同系列のモンスターだ。

魔術師ダルアティアが自らこのアスコモイドを倒し、持ち前の魔法の力で徹底的に解剖した結果判明したものである。といっても、これはつい最近のことで、それまでまったくその正体は不明だった。

どうやら、生の世界と死の世界が交わるときにガルシスの魔力により引き出されたらしい。

音もなく背後から忍び込んでくるのでいつも周囲に気を配るぐらいしか、このモンスターを避ける手だてはない。

サラトサウルス
CERATOSAURUS

レベル6

種族グループ		16	17	18	19
グループ構成数		4〜7	4〜7	1〜9	1〜9
生命力		12000	13000	23000	23000
武器攻撃力		3000	3000	3000	3000
武器防御力	F	415	415	415	1245
	B	145	290	435	435
	S	290	145	870	870
魔法攻撃力		3000	3000	3000	3000
魔法防御力		針玉水[火]雷 毒腐核死	針玉水[火]雷 毒腐核死	針玉水[火]雷 毒腐核死	針玉水[火]雷 毒腐核死
ストリングス		73	73	73	73
インテリジェンス		150	150	150	150
アギュリティー		72	72	72	72
防御率	F	83	83	83	83
	B	29	29	29	29
	S	58	58	58	58
所持武器レベル		8	8	8	8
所持ヨロイレベル		3	3	5	5
使用魔法レベル		4	4	4	4
戦闘行動タイプ		9	9	11	11
所持アイテム		GOLD	FOOD	スペクタクル	CANDOL
得られるEXP		200	300	380	380
行動タイプ		M	M	M	M

サラトサウルスは燃えさかる溶岩の火の中から生まれた。そうして自分の魔法で溶かした岩石を常食としている。

これからもわかるように、このモンスターの持つ火と熱のエネルギーにはすさまじいものがある。暗闇の中でその姿がこうこうと赤く輝くくらい強烈なのだ。

もちろん火を使った魔術には精通しているし、火の魔法の防御も完璧だ。うっかり使うと逆にこてんぱんにやられてしまう。

どういうわけかファイヤードレークとは非常に仲が悪い。

ランプレイ LAMPREY

種族グループ		20	21	22	23
グループ構成数		1〜4	1〜4	1〜4	1〜4
生命力		14900	14900	14900	14900
武器攻撃力		0	0	0	0
武器防御力	F	915	915	915	915
	B	915	915	915	915
	S	915	915	915	915
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		100	100	100	100
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		63	63	63	63
防御率	F	61	61	61	61
	B	61	61	61	61
	S	61	61	61	61
所持武器レベル		9	9	9	9
所持ヨロイレベル		5	5	5	5
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		6	6	6	6
所持アイテム		FOOD	FOOD	ONIX	ONIX
得られるEXP		630	630	630	630
行動タイプ		M	M	M	M

ずんどうな胴の両端には口と足がついている、それがこのランプレイだ。

池や沼といった湿地に住む。口はヤスリのような歯が何本も生えていてその間に獲物をはさむ。肉も骨も粉々になってしまうというわけだ。足は太く、見るからに安定感がある。皮膚はゴム状で鈍く、叩いても響かないという感じだ。剣などはまったく通さない。

肉食のモンスターなのだが、獲物の捕らえ方は食虫植物のそれとなんら変わりがない。目がないので周りの温度や圧力の変化で獲物を察知してすばやく正確に捕らえる。

ナーガ
NAGA

種族グループ		24	25	26	27
グループ構成数		3〜9	3〜9	3〜9	3〜9
生命力		11300	11300	24700	25300
武器攻撃力		0	0	0	0
武器防御力	F	777	777	777	777
	B	231	231	231	231
	S	581	581	581	581
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死
ストリングス		74	74	74	74
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		76	76	76	76
防御率	F	111	111	111	111
	B	33	33	33	33
	S	83	83	83	83
所持武器レベル		9	9	9	9
所持ヨロイレベル		4	4	4	4
使用魔法レベル		9	9	9	9
戦闘行動タイプ		0	8	2	9
所持アイテム		FOOD	FOOD	R-POTION	R-POTION
得られるEXP		630	630	630	630
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

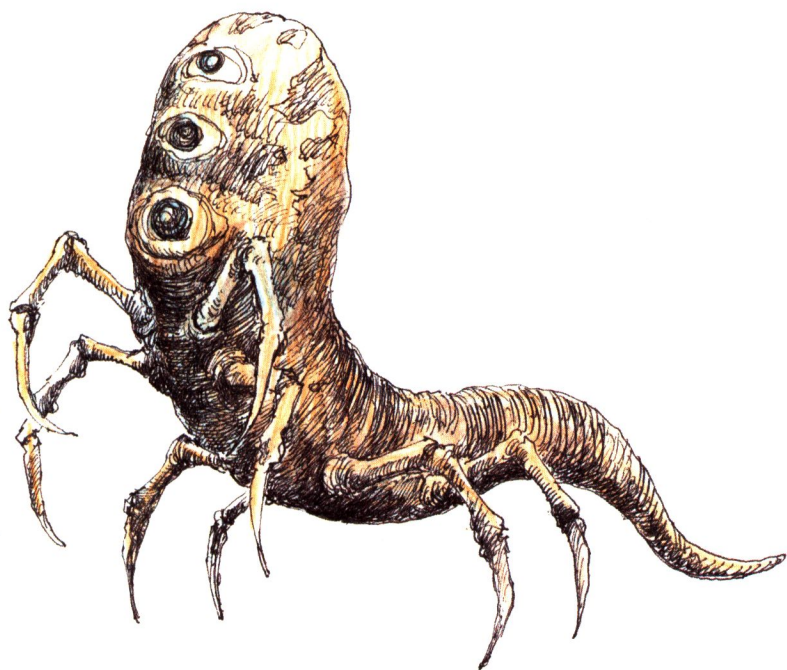
ナーガは一つ目の蛇のモンスターだ。

古代から生きているがそれにも関わらずまったくその生態がわかっていない。

白い体に赤い大きなエラが美しい。

人の言葉がわかるだけではなく精神波でその人の心に直接語りかけることができる。

魔法の力もひじょうに強力であるが、何度も言うようだが、なにしろ姿をみた者が数えるほどしかいないため、それがどのような魔法かはまったくわからない。まさに神秘のベールに包まれたモンスターだといえよう。

アウルベアー
OWLBEAR

種族グループ		28	29	30	31
グループ構成数		3〜9	3〜9	3〜9	3〜9
生命力		15100	15400	16000	17200
武器攻撃力		0	0	0	0
武器防御力	F	71	71	71	71
	B	9	9	9	9
	S	35	35	35	35
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		115	115	115	115
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		67	67	67	67
防御率	F	71	71	71	71
	B	9	9	9	9
	S	35	35	35	35
所持武器レベル		9	9	9	9
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		2	2	2	2
所持アイテム		R-POTION	R-POTION	マトック	GLOVE
得られるEXP		580	580	580	580
行動タイプ		M	M	M	M

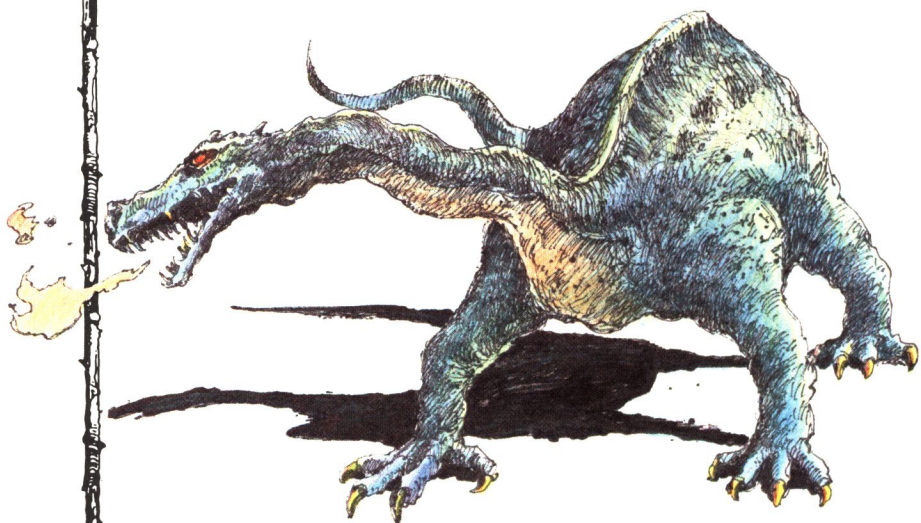
その昔、三大魔術師に肩を並べるほどの偉大な魔術師がいた。その名をKAF-FS＝BETALLという。

彼は三大魔術師と対照的な悪の魔術師で、闇の奥深くに隠れ、我々の前に決して姿を現わすことはなかった。その彼が創ったモンスターがこのアウルベアーだ。

このモンスターに与えられた指命はただ一つ、生きとし生きるものをすべて抹殺することである。

体型はムカデで、それに、いやらしい目が3つくっついている。前の足4本からは電撃が放たれ、とどめはその鋭くとがった前足で獲物を突き刺す。

ファイヤー ドレーク

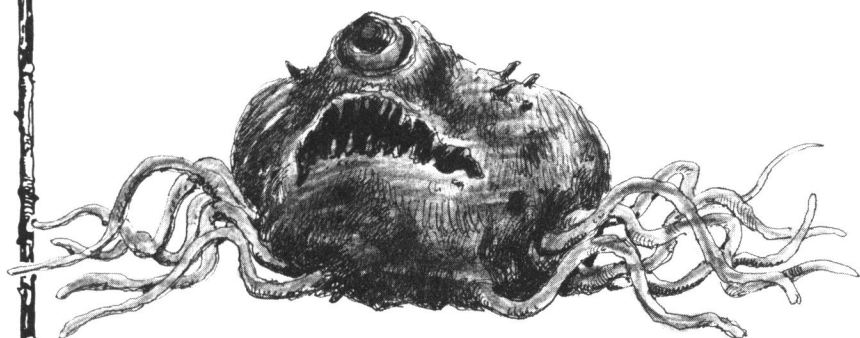
FIRE DRAKE

種族グループ		0	1	2	3
グループ構成数		9	1	5	1
生命力		59900	39600	41100	43400
武器攻撃力		38250	38250	10000	10000
武器防御力	F	63	63	63	63
	B	5	5	5	5
	S	39	39	39	39
魔法攻撃力		0	0	4000	4000
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		153	153	100	100
インテリジェンス		0	0	200	200
アギュリティー		98	98	76	76
防御率	F	63	63	63	63
	B	5	5	5	5
	S	39	39	39	39
所持武器レベル		9	9	7	7
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	4	4
戦闘行動タイプ		1	1	8	8
所持アイテム		スペクタクル	スペクタクル	ONIX	ONIX
得られるEXP		920	930	940	950
行動タイプ		M	M	M	M

レベル7

その皮は非常に貴重品とされている。街の商人のところに持っていくとかなりの額で引き取ってくれるのである。

だがファイヤードレークの体は謎につつまれている。というのも、我々と同じホ乳類にしては異常に体温が高いのだ。とくにその血液は空気中のある成分と化学反応を起こしもの凄い高温を発する。その温度はヤケドするとか生易しいものではなく、触るとその部分が炭化してしまうほどだ。

そのためこのモンスターを倒し、いざその皮を剝がそうとするときには血液には十分注意してほしい。

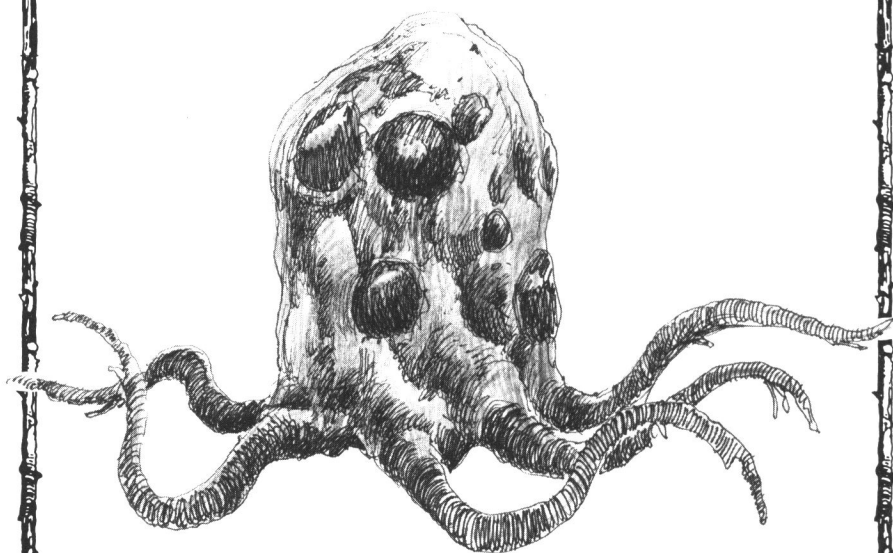
ロックラウス
ROCKLOUSE

原鉱の中に恐竜の化石が含まれていると、その恐竜が死んでから二千年の後に数百匹のロックラウスが生まれるという。

そのためかこのモンスターは岩を食べて生活している。

本来ならば人間などはまったく見向きもしないのだが、ザナドゥ迷宮界では攻撃性が増し、凶暴なモンスターと化した。

固い岩の体に残虐な口、大きな一つ目、それと何十本ものびた触手を持って、重い体をひきずるように移動する。

種族グループ		4	5	6	7
グループ構成数		4〜9	4〜9	4〜9	4〜9
生命力		61000	60300	62200	60700
武器攻撃力		57500	57500	57500	57500
武器防御力	F	44000	44000	44000	44000
	B	44000	44000	44000	44000
	S	44000	44000	44000	44000
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		115	115	115	115
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		69	69	69	69
防御率	F	88	88	88	88
	B	88	88	88	88
	S	88	88	88	88
所持武器レベル		10	10	10	10
所持ヨロイレベル		13	13	13	13
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		0	0	0	0
所持アイテム		R-POTION	R-POTION	W-BOOTS	W-BOOTS
得られるEXP		750	800	850	900
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

センダム
SSENDAM

種族グループ		8	9	10	11
グループ構成数		2〜5	1〜9	5	1
生命力		25400	24800	29900	30300
武器攻撃力		7200	7200	7200	7200
武器防御力	F	30	30	30	30
	B	30	30	30	30
	S	30	30	30	30
魔法攻撃力		7350	7350	7350	7350
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		96	96	96	96
インテリジェンス		147	147	147	147
アギュリティー		83	83	83	83
防御率	F	30	30	30	30
	B	30	30	30	30
	S	30	30	30	30
所持武器レベル		6	6	6	6
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		6	6	6	6
戦闘行動タイプ		6	10	8	9
所持アイテム		GOLD	GLOVE	FOOD	CANDOL
得られるEXP		700	800	900	1000
行動タイプ		M	M	M	M

レベル7

不老長寿を願うある王国の王が老いた肉体を捨て去り、魔法の力で自分の脳を強力な肉体に移し変えようとした。ところがどういうわけか、魔法は失敗した。その結果、このセンダムが生まれてしまったというわけである。

人間を襲うことはなにもその肉を喰らうためではない。センダムの目的はあくまでも我々の頭の中に蓄えられた知識である。ただし貯めこんだ知識を使うことはしない。ある程度知識の量が増えるとアメーバのように繁殖していく。知識目当てでこのモンスターをねらう勇者が跡を絶たない。

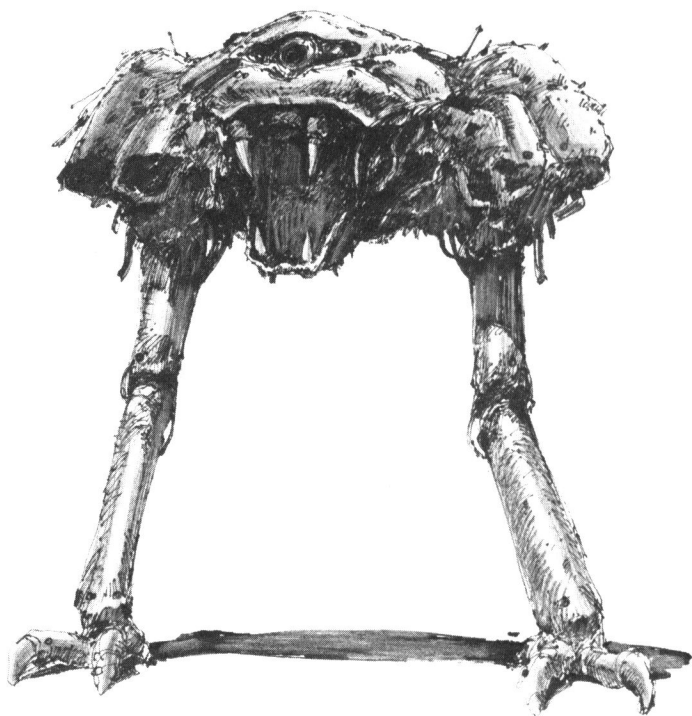
キャリオンクローラー CARRION CRAWLER

まさにムカデのモンスターである。太古の昔からの生き物であり、まったく進化していない。触手の中でも一番長いものはムチの役目をし、獲物にダメージを与え、それから絡みつく。そしてあまり動きのなくなったところでむさぼり喰う。

現在までキャリオンクローラーに飲み込まれて助かったものはいない。体の大きい割には音もなく忍び込んでくるので細心の注意が必要である。

種族グループ		12	13	14	15
グループ構成数		1〜5	1〜5	1〜5	1〜5
生命力		50700	51100	50600	49800
武器攻撃力		44500	44500	44500	44500
武器防御力	F	2125	2125	2125	2125
	B	325	325	325	325
	S	775	775	775	775
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		89	89	89	89
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		110	110	110	110
防御率	F	85	85	85	85
	B	13	13	13	13
	S	31	31	31	31
所持武器レベル		10	10	10	10
所持ヨロイレベル		7	7	7	7
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		0	1	0	2
所持アイテム		GLOVE	R-POTION	BIBLE	アワーグラス
得られるEXP		690	770	880	990
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

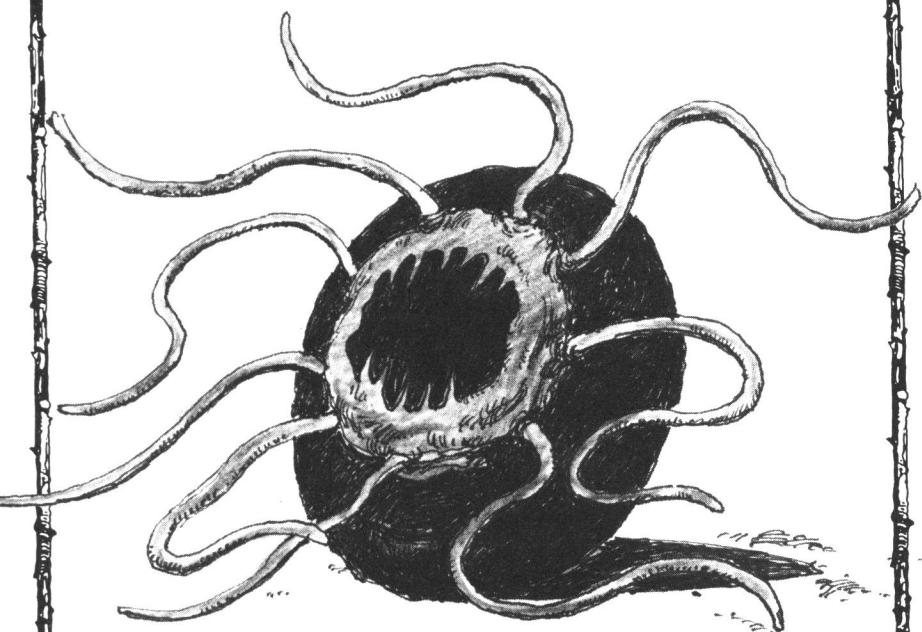
アクスビーク
AXEBEAK

レベル7

種族グループ		16	17	18	19
グループ構成数		4	4	4	4
生命力		51400	50200	59700	76300
武器攻撃力		12000	12000	12000	12000
武器防御力	F	3500	3500	3500	3500
	B	3500	3500	3500	3500
	S	1050	1050	1050	1050
魔法攻撃力		12000	12000	12000	12000
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		96	96	96	96
インテリジェンス		120	120	120	120
アギュリティー		82	82	82	82
防御率	F	100	100	100	100
	B	100	100	100	100
	S	30	30	30	30
所持武器レベル		8	8	8	8
所持ヨロイレベル		8	8	8	8
使用魔法レベル		7	7	7	7
戦闘行動タイプ		9	9	9	9
所持アイテム		GOLD	GOLD	MIRROR	MG-BALL
得られるEXP		710	800	900	1000
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

アデプトたちが数人で生み出したモンスターがこのアクスビークである。偶然にもこのモンスターの記録を手に入れた勇士の名がこのモンスターにつけられた。皮肉な話である。

資料によると、人間の感情の中で一番醜い部分、つまり嫉妬とか怒り、独占欲などといったものを取り出し、これをもとに魔法の力で創り上げたものとなっている。そのためか自己中心的で、攻撃本能だけで行動する。

戦闘の際には絶対にアクスビークの赤い一つ目を見てはならない。輝くこの目は見るものを必ず発狂させる。

ゲレル
GRELL

種族グループ		20	21	22	23
グループ構成数		3〜9	5〜8	6〜8	4〜7
生命力		53100	53100	53100	53100
武器攻撃力		32250	32250	32250	32250
武器防御力	F	2000	2000	2000	2000
	B	0	0	0	0
	S	600	600	600	600
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		129	129	129	129
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		91	91	91	91
防御率	F	100	100	100	100
	B	0	0	0	0
	S	30	30	30	30
所持武器レベル		9	9	9	9
所持ヨロイレベル		6	6	6	6
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		4	2	1	3
所持アイテム		ツエ	ツエ	GLOVE	R-POTION
得られるEXP		780	890	990	1200
行動タイプ		M	M	M	M

丸い球に何十本もの触手が伸びている。その先には猛毒を含んだ刺があり、少し触れただけで体がしびれ動けなくなってしまう。まったく身動きができなくなるのを見計らって、獲物を球の中心にある大きな口に放り込む。

ゲレルは一見したところ海洋生物のように見える。ところが実際は森の中の植物がモンスターとなったものだ。そのくせ火にも強く、いまだこのモンスターを倒す有効な方法は見つかっていない。

ナーレッド
NEREID

カルマキャラクター

レベル7

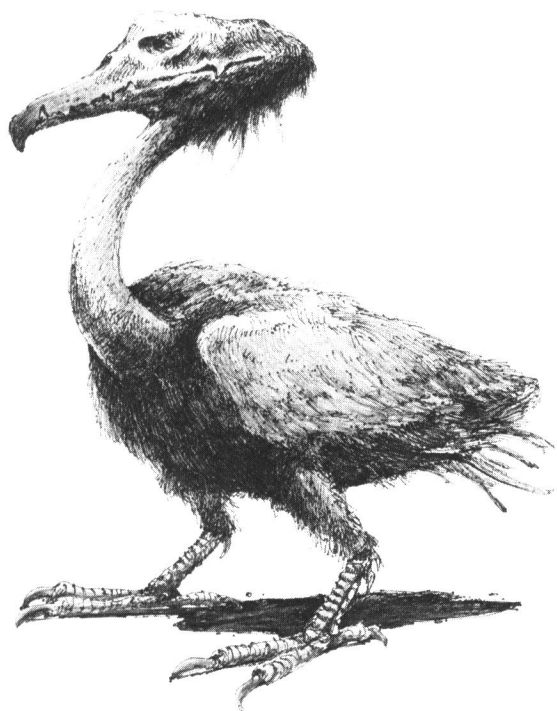
種族グループ		24	25	26	27
グループ構成数		1〜9	1〜9	1〜9	1〜9
生命力		1900	1900	1900	1900
武器攻撃力		0	0	0	0
武器防御力	F	10000	10000	10000	10000
	B	10000	10000	10000	10000
	S	10000	10000	10000	10000
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		0	0	0	0
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		93	93	93	93
防御率	F	100	100	100	100
	B	100	100	100	100
	S	100	100	100	100
所持武器レベル		0	0	0	0
所持ヨロイレベル		10	10	10	10
使用魔法レベル		3	3	3	3
戦闘行動タイプ		10	10	10	10
所持アイテム		GOLD	PENDANT	NG-BALL	D-RING
得られるEXP		10	10	10	10
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

勘違いしてはいけない。ナーレッドは立派なモンスターなのだ。しかも人を惑わし堕落させ、夢をこわしていくのだから凶暴でグロテスクなモンスターよりよっぽど始末が悪い。

男性の目には美しい女性の姿に、女性の目には勇敢で逞しい男性の姿に映る。だが何度もいうようにその心は腐りきっている。

ただし決してナーレッドを傷つけてはならない。誘惑に負けるのは己の意志の力が弱いからである。もし殺してしまうようなことがあれば、それこそ善なる神の御加護を得ることができなくなる。

ブーブリ

BROOBRIE

種族グループ		28	29	30	31
グループ構成数		1〜9	1〜9	1〜9	1〜9
生命力		50000	50000	72000	75000
武器攻撃力		46500	46500	46500	46500
武器防御力	F	340	340	340	340
	B	70	70	70	70
	S	205	205	205	205
魔法攻撃力		60	60	60	60
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		93	93	93	93
インテリジェンス		30	30	30	30
アギュリティー		70	70	70	70
防御率	F	68	68	68	68
	B	14	14	14	14
	S	41	41	41	41
所持武器レベル		10	10	10	10
所持ヨロイレベル		3	3	3	3
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		1	2	1	2
所持アイテム		FOOD	FOOD	W-BOOTS	W-BOOTS
得られるEXP		750	950	1050	1100
行動タイプ		M	M	M	M

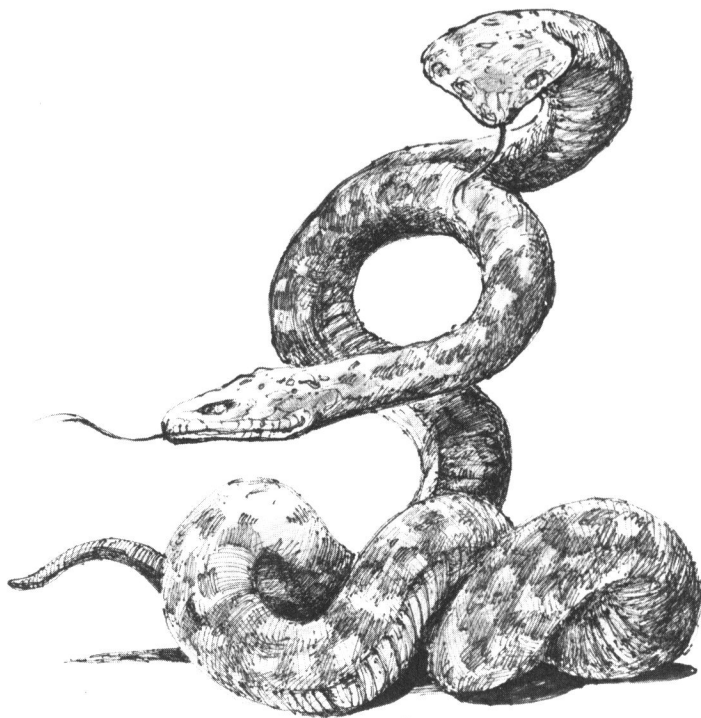
ブーブリというのはもともとは古代の鳥類である。

これに獰猛な鳥であるアケスレタイアンの脳をつけて生まれたのがザナドゥ迷宮界のブーブリというわけである。

赤茶色の皮膚は厚く、しかも固い。

地上でのブーブリの動きは敏捷で、戦うとなるとかなりの苦戦を強いられるが、赤く光る鋭い目は思ったよりも視力はなく、遠くから襲ってくることはない。

また飛ぶのは苦手らしく、長い距離を飛ぶことができない。

アンフィスバエンド
AMPHISBAEND

種族グループ		0	1	2	3
グループ構成数		2	2	2	2
生命力		106900	110100	107000	106600
武器攻撃力		101250	101250	101250	101250
武器防御力	F	100	100	100	100
	B	43	43	43	43
	S	67	67	67	67
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		135	135	135	135
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		120	120	120	120
防御率	F	100	100	100	100
	B	43	43	43	43
	S	67	67	67	67
所持武器レベル		11	11	11	11
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		0	0	0	0
所持アイテム		FOOD	FOOD	KEY	PENDANT
得られるEXP		1500	1600	1700	1900
行動タイプ		M	M	M	M

双頭の蛇。おのおのの脳で別々の思考をしているが、戦闘時には抜群のコンビネーションで数々のピンチを救い、自分たちの身を守る。ただしそれはチームワークということであり、2つが同じことを考えるというわけではない。二つの頭はあくまで独立しているのだ。その証拠に片方を倒してしまえば、アンフィスバエンドの攻撃力は極端に落ちる。

こうなればもう一方を倒すのは簡単なはずだ。ただし片方が死んだからといってそのままにするな。必ず両方のとどめをさすこと。

ジャイアント ファイヤー
GIANT FIRE

もともとは神だったのだが、天地創造の仕事を怠けたために最高神の怒りをかった。そうして魔力の制限をうけ、巨人として地上に落とされたということだ。自分を陥れた（と本人達は思っている）神に復讐するため、ガルシスの配下の一人として、この世界をひたすら破壊することだけを考えている。その武器は火と熱を自由に操れることにある。岩を手に持っただけでその岩は溶岩と化してしまうほどだ。さらに悪いことにはその溶岩を怪力で遠くまで投げることだ。このモンスターと戦うには魔法、しかも強力な魔法を使った方がよい。

種族グループ		4	5	6	7
グループ構成数		1〜3	1〜3	1〜3	1〜3
生命力		109900	109000	109500	110000
武器攻撃力		150000	150000	150000	150000
武器防御力	F	60	60	60	60
	B	28	28	28	28
	S	36	36	36	36
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水[火]雷 毒腐核死	針玉水[火]雷 毒腐核死	針玉水[火]雷 毒腐核死	針玉水[火]雷 毒腐核死
ストリングス		200	200	200	200
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		106	106	106	106
防御率	F	60	60	60	60
	B	28	28	28	28
	S	36	36	36	36
所持武器レベル		11	11	11	11
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		2	2	2	2
所持アイテム		GOLD	GOLD	D-RING	D-RING
得られるEXP		2000	2000	2000	2000
行動タイプ		M	M	M	M

WYVERN
ウァヴァーン

種族グループ		8	9	10	11
グループ構成数		1〜9	1〜9	1〜9	1〜9
生命力		110000	109300	109100	110100
武器攻撃力		96750	96750	96750	96750
武器防御力	F	3500	3500	3500	3500
	B	105	105	105	105
	S	1505	1505	1505	1505
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		129	129	129	129
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		119	119	119	119
防御率	F	100	100	100	100
	B	3	3	3	3
	S	43	43	43	43
所持武器レベル		11	11	11	11
所持ヨロイレベル		8	8	8	8
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		1	1	1	1
所持アイテム		アワーグラス	アワーグラス	アワーグラス	ELXER
得られるEXP		1200	1400	1600	2000
行動タイプ		M F E	M F E	M F E	M F E

ウァヴァーンは進化して鳥になる寸前の恐竜がモンスター化したものである。

とはいえ空を飛ぶのが非常にうまい。獲物を見つけると必ずその死角に入り、空中から急降下で降りてくる。獲物が気づいたときにはもうその鋭い爪からは避けられないというわけだ。

ただし魔法にはまったくといっていいほど弱い。どんな魔法もこのモンスターには必ず効果を発揮する。

さらに金属同士のぶつかって発する音を極端に嫌う。迷宮界を歩く際には剣と剣がぶつかって音が出るようにしておけば寄ってくることはないだろう。

スペクテーター

SPECTATOR

種族グループ		12	13	13	14
グループ構成数		4	1〜9	2〜8	5
生命力		1100000	109900	111200	119000
武器攻撃力		46500	46500	46500	46500
武器防御力	F	500	500	500	500
	B	10000	10000	10000	10000
	S	10000	10000	10000	10000
魔法攻撃力		25000	25000	25000	25000
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		93	93	93	93
インテリジェンス		100	100	100	100
アギュリティー		91	91	91	91
防御率	F	5	5	5	5
	B	100	100	100	100
	S	100	100	100	100
所持武器レベル		10	10	10	10
所持ヨロイレベル		10	10	10	10
使用魔法レベル		10	7	7	7
戦闘行動タイプ		10	9	8	7
所持アイテム		POISON	POISON	MG-BALL	MG-BALL
得られるEXP		1000	1500	1600	1800
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

邪神の忠実な下僕といわれている。その証拠に、胴体の中心にある大きな目で見た生の世界の情報を邪神の視覚神経に直接送っている。

また4本の触手の先にはそれぞれ小さな目がついている。これらにはそれぞれに違った魔法の機能が備わっている。

それゆえ、戦闘の際には、かなり強力な魔法を使わなければならない。魔法の盾を持ち、スペクテーターの操る魔法を防ぎながら、魔法の剣でとどめをさすのだ。口でいうのは簡単だが、これはなかなか大変なはずである。

スペンドデビル

SPINED DEVIL

黒装束に身を包み、青白い肌。背中にはコウモリの羽が生えている。

邪神に仕え、彼らの手足として飛びまわる悪魔族の中でももっとも身分の低いものである。死の世界と生の世界を何度も行き来する。彼らの美徳は悪であり、我々の世界でいう『罪』を重ねれば重ねるほど、種族間での身分は上がっていく。 スペンドデビルと戦うには、もちろん武器や魔法で倒していかなければならないが、それよりも必要なのは強い意志の力である。彼らの甘い言葉に決して心を奪われてはならない。

種族グループ		16	17	18	19
グループ構成数		3	1〜9	3〜6	〜7
生命力		70000	49900	74300	69900
武器攻撃力		5000	262500	54000	5000
武器防御力	F	100	10000	100	100
	B	42	10000	42	42
	S	67	10000	67	67
魔法攻撃力		20250	0	0	10500
魔法防御力		針玉[水][火]雷 [毒][腐]核死	針玉[水][火]雷 [毒][腐]核[死]	針玉[水][火]雷 [毒][腐]核死	針玉[水][火]雷 [毒][腐]核死
ストリングス		50	105	72	50
インテリジェンス		81	0	0	105
アギュリティー		80	91	100	80
防御率	F	100	100	100	100
	B	42	100	42	42
	S	67	100	67	67
所持武器レベル		7	9	11	7
所持ヨロイレベル		0	10	0	0
使用魔法レベル		10	0	0	7
戦闘行動タイプ		8	0	2	7
所持アイテム		KEY	PENDANT	R-POTION	PENDANT
得られるEXP		2000	2000	2000	2000
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

CHARON チャロン

種族グループ		20	21
グループ構成数		7	7
生命力		72900	72900
武器攻撃力		22500	22500
武器防御力	F	58	58
	B	12	12
	S	36	36
魔法攻撃力		30000	30000
魔法防御力		針玉[水]火雷 毒[腐]核死	針玉[水]火雷 毒[腐]核死
ストリングス		90	90
インテリジェンス		120	120
アギュリティー		100	100
防御率	F	58	58
	B	12	12
	S	36	36
所持武器レベル		9	9
所持ヨロイレベル		0	0
使用魔法レベル		10	10
戦闘行動タイプ		7	7
所持アイテム		F-クリスタル	F-クリスタル
得られるEXP		1900	1980
行動タイプ		M E	M E

種族グループ		22	23
グループ構成数		7	7
生命力		72900	72900
武器攻撃力		22500	22500
武器防御力	F	58	58
	B	12	12
	S	36	36
魔法攻撃力		30000	30000
魔法防御力		針玉[水]火雷 毒[腐]核死	針玉[水]火雷 毒[腐]核死
ストリングス		90	90
インテリジェンス		120	120
アギュリティー		100	100
防御率	F	58	58
	B	12	12
	S	36	36
所持武器レベル		9	9
所持ヨロイレベル		0	0
使用魔法レベル		10	10
戦闘行動タイプ		7	7
所持アイテム		PENDANT	ツエ
得られるEXP		2000	2200
行動タイプ		M E	M E

最新の情報によると、アデプトがゾンビと化したものであるようだ。歳を老いたと感じたときには、ザナドゥ迷宮奥深くに姿を隠し、再び、アデプトに戻るという。

自らの肉体をテレポートする能力を持つ。といってもその肉体は骨と皮だけだが。あまり強力な魔法を使うわけではない。このチャロンは、生き物が死んだ瞬間に体から出るというオーロラを食べるといわれているが詳細は不明である。このモンスターが生物学的に生きているのか、死んでいるのかもいまだに判断できない。

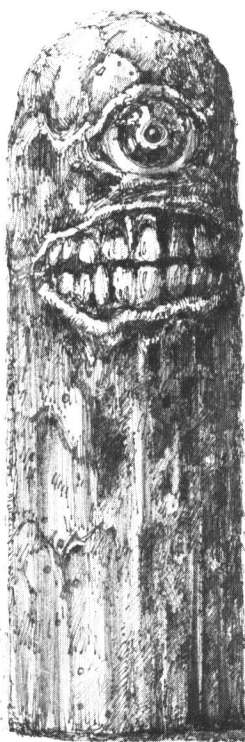
シャンブリングマウンド
SHAMBLING MOUND

種族グループ		24	25	26	27
グループ構成数		2〜5	4	1〜9	3〜6
生命力		72100	72100	72100	72100
武器攻撃力		49500	49500	49500	49500
武器防御力	F	3750	3750	3750	3750
	B	850	850	850	850
	S	2550	2550	2550	2550
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		99	99	99	99
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		100	100	100	100
防御率	F	75	75	75	75
	B	17	17	17	17
	S	51	51	51	51
所持武器レベル		10	10	10	10
所持ヨロイレベル		9	9	9	9
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		1	5	3	0
所持アイテム		GOLD	BRPOTION	POISON	D-RING
得られるEXP		1000	1200	1300	2000
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

シャンブリングマウンドは白骨化した一つ目の獣でその体をマントで覆っている。主に死体置場や墓泥棒によって荒された墓場に登場し、人間が死ぬ瞬間のオーラを食べて生きている。

本物の体は悪世界にあり、その影の部分がザナドゥ迷宮界でウロウロしているのである。生の世界と死の世界の間をさまよっているというわけだ。

つまりこの2つの世界の両方から攻撃してくるのだ。そのためにも魔法のかかった盾や鎧で身を守ることが大切だ。魔力に関しても驚くほど敏感である。

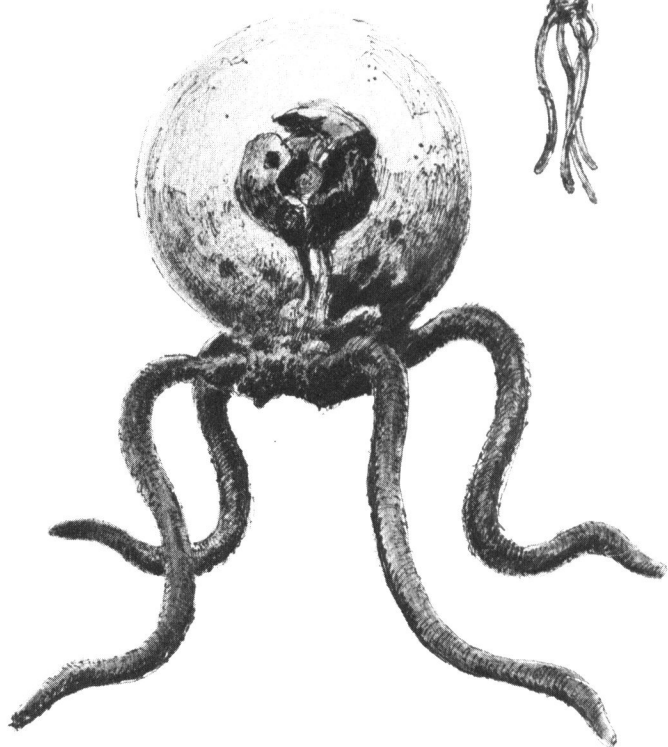
ケ マ ゾ ツ
CAMAZOTZ

種族グループ		28	29	30	31
グループ構成数		1〜9	1〜9	1〜9	1〜9
生命力		83500	83500	83500	83500
武器攻撃力		77250	77250	77250	77250
武器防御力	F	1440	1440	1440	1440
	B	1440	1440	1440	1440
	S	1440	1440	1440	1440
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		103	103	103	103
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		86	86	86	86
防御率	F	96	96	96	96
	B	96	96	96	96
	S	96	96	96	96
所持武器レベル		86	86	86	86
所持ヨロイレベル		5	5	5	5
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		5	5	2	1
所持アイテム		BALANCE	BALANCE	POISON	キノコ
得られるEXP		2000	2200	2200	2400
行動タイプ		M	M	M E	M

ケマゾツは自分のまわりの空間を歪めて、ブラックホールを創り出すことができる。どうやら異次元の金属物質にガルシスの魔力が影響して創られたモンスターのようだ。

迷宮界で地面がポッカリと開いている所がある。それが彼の落し穴だ。それをのぞき込んだら大変なことになる。ケマゾツの大きな口に飲み込まれ、異次元へと連れ去られてしまうからだ。また最近は堂々と最初から顔を出しているらしい。

いずれにせよ人間を見ると必ず襲うことは確かである。

レベル8

DECATON
デカトン

種族グループ		0	1	2	3
グループ構成数		5	5	5	5
生命力		100000	100000	100000	100000
武器攻撃力		50000	50000	50000	50000
武器防御力	F	50	40	60	70
	B	5	7	8	10
	S	16	20	22	25
魔法攻撃力		25000	25000	25000	25000
魔法防御力		針玉水[火][雷] [毒]腐核死	針玉水[火][雷] [毒]腐核死	針玉水[火][雷] [毒]腐核死	針玉水[火][雷] [毒]腐核死
ストリングス		100	100	100	100
インテリジェンス		100	100	100	100
アギュリティー		100	100	100	100
防御率	F	50	40	60	70
	B	5	7	8	10
	S	16	20	22	25
所持武器レベル		10	10	10	10
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		10	10	10	10
戦闘行動タイプ		8	8	8	8
所持アイテム		KEY	KEY	KEY	PENDANT
得られるEXP		1400	1400	1400	1400
行動タイプ		M F E	M E	M F E	M F E

目の球のモンスターがこのデカトンである。だからといって勘違いしてはならない。形は似ているがアスコモノイド、ビホルダーなどとはまったく違うモンスターなのだ。

透明の殻の中に眼球がありその間にはガスが充満している。またその体からはやはり透明の触手が伸びている。ガスの力で空中に浮いているわけだが、空中を漂うその姿はまるで軟体動物のようだ。

ザナドゥ迷宮界ではどこからともなく忍びよってきて勇士を驚かせるが、害はないので無視すれば良い。

ADEPT

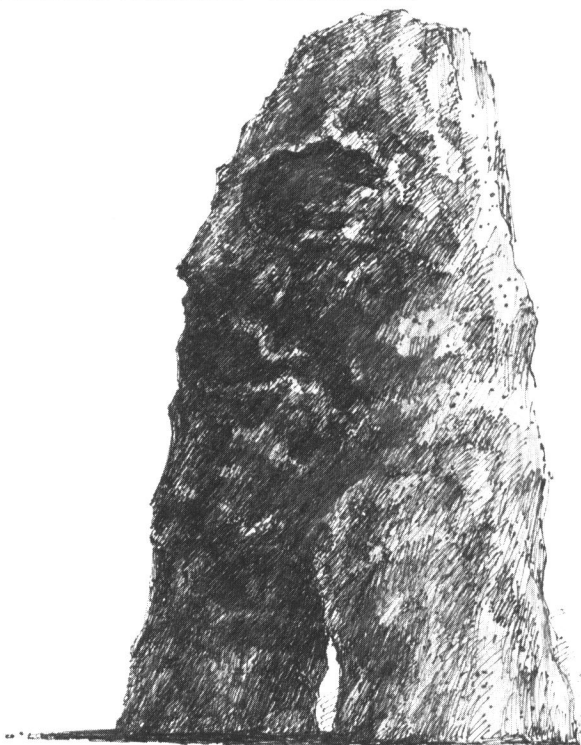
アデプト

種族グループ		4	5
グループ構成数		9	7
生命力		10000	10000
武器攻撃力		0	0
武器防御力	F	30	30
	B	9	9
	S	18	30
魔法攻撃力		50000	50000
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		0	0
インテリジェンス		200	200
アギュリティー		116	116
防御率	F	30	30
	B	9	9
	S	18	18
所持武器レベル		0	0
所持ヨロイレベル		0	0
使用魔法レベル		10	10
戦闘行動タイプ		7	7
所持アイテム		R-POTION	D-RING
得られるEXP		1900	1500
行動タイプ		M E	M E

種族グループ		6	7
グループ構成数		5	3
生命力		10000	10000
武器攻撃力		0	0
武器防御力	F	30	30
	B	9	9
	S	18	18
魔法攻撃力		100000	100000
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		0	0
インテリジェンス		200	200
アギュリティー		116	116
防御率	F	30	30
	B	9	9
	S	18	18
所持武器レベル		0	0
所持ヨロイレベル		0	0
使用魔法レベル		12	12
戦闘行動タイプ		7	7
所持アイテム		MG-BALL	アワーグラス
得られるEXP		1500	1500
行動タイプ		M F E	M F E

ザナドゥ迷宮界でもっとも知能が高く、魔法が強力で、またもっとも残虐なのがこのアデプトである。常に迷宮の奥深くに潜んでいてなかなか姿を現さない。もともとは穏健な魔術師だったらしい。ところがガルシスの強力な精神波で完全に洗脳されていまの性格が型作られたというが定かではない。どちらにしても始末に負えないモンスターだ。力はまったくないので、遠くから魔法をかけてくることが多い。こちらの姿を見られる前に相手に近づき、なるべく接近して戦うこと。

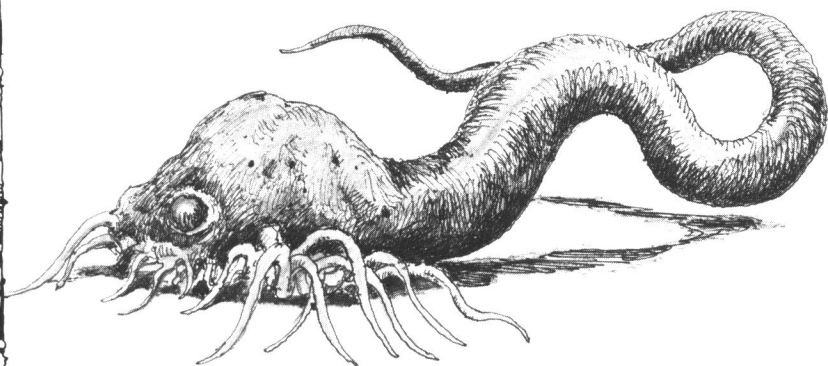
ゲーリブダー GALEBDUHR

レベル9

種族グループ		8	9	10	11
グループ構成数		1〜4	1〜5	1〜6	1〜3
生命力		299600	299600	299700	305000
武器攻撃力		150000	150000	150000	150000
武器防御力	F	30000	50000	75000	200000
	B	30000	50000	75000	200000
	S	30000	50000	75000	200000
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針 玉 [水] [火] [雷] [毒] [腐] 核 死	針 玉 [水] [火] [雷] [毒] [腐] 核 死	針 玉 [水] [火] [雷] [毒] [腐] 核 死	針 玉 [水] [火] [雷] [毒] [腐] 核 死
ストリングス		100	100	100	100
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		55	56	60	65
防御率	F	100	100	100	200
	B	100	100	100	200
	S	100	100	100	200
所持武器レベル		13	13	13	13
所持ヨロイレベル		12	13	14	15
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		6	6	6	6
所持アイテム		LAMP	LAMP	LAMP	LAMP
得られるEXP		1150	1150	1200	1150
行動タイプ					

天に近い所にあった大岩が神によって命を与えられた。それがこのゲーリブダーである。そのためかこのモンスターを神とあがめる民族は多い。また魔法に対してもその防御は万全である。魔法でこのモンスターを倒すといったことは考えないほうがよい。

ただし身を守るのと塩をかけられるとき以外は、自分からは決して襲ってこない。

体内には宝石の原石があるらしく、ゲーリブダーを襲うものが跡を絶たなかったが、そのあまりの強さに今では誰も戦いを望むものなどいなくなった。

VOLT（ボルト）

宙に浮くカブトガニのモンスターだ。といってもそれは地面よりほんのわずか浮いているだけである。ボルトが浮いているのは放電ガスによる。体をくねらせながら進む姿は、まさに地面を泳ぐようだ。

興奮すると体内に蓄えられた電気を一気に放電する。雷と同じでボルトと戦うときは必ず金属のものを捨てること。とにかくその放電は強力の一言に尽きる。

ただし魔法に対する防御力はまったくない

種族グループ		12	13	14	15
グループ構成数		1〜9	1〜9	1〜9	1〜9
生命力		10000	10000	10000	10000
武器攻撃力		500000	500000	500000	500000
武器防御力	F	10	30	15	10
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 核 死
ストリングス		100	100	100	100
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		130	130	135	135
防御率	F	10	30	15	10
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		15	15	15	15
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		2	1	2	2
所持アイテム		POISON	POISON	POISON	POISON
得られるEXP		1900	1900	1900	1900
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

イッチェル
IXCHEL

レベル9

種族グループ		16	17	18	19
グループ構成数		3	3	6	6
生命力		101300	101300	101300	101300
武器攻撃力		23250	23250	23250	23250
武器防御力	F	73	73	73	80
	B	12	12	12	12
	S	44	50	44	60
魔法攻撃力		50000	50000	50000	50000
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		93	93	93	93
インテリジェンス		100	100	100	100
アギュリティー		96	96	96	96
防御率	F	73	73	73	80
	B	12	12	12	12
	S	44	50	44	60
所持武器レベル		9	9	9	9
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		12	12	12	12
戦闘行動タイプ		9	9	9	9
所持アイテム		PENDANT	F-クリスタル	GLOVE	ONIX
得られるEXP		1600	1600	1600	1700
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

イッチェルは花のモンスターだ。中央からは触手が6、7本ゆらゆらと漂う。そして太い茎、根元からは昆虫のように鋭く、さわると切れそうな足が何本も生えている。ただし遠くから見ただけでは、まさに妖艶で華麗な花である。

迷宮内ではじめて発見された生物で、詳しいことは一切わかってない。なにしろイッチェルと戦って生きて帰ってきた者はまだ誰ひとりいないのである。

邪神の魔力から作られたとか、生物の生命エネルギーをすべて吸い取ってしまうといわれているがこれも定かではない。

オティフ
OTYUGH

種族グループ		20	21	22	23
グループ構成数		9	9	9	9
生命力		154000	154000	204000	203800
武器攻撃力		91000	91000	95000	99000
武器防御力	F	3150	3150	3500	3150
	B	600	600	650	600
	S	1550	1550	2500	1550
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		91	91	91	91
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		106	106	106	106
防御率	F	63	63	70	63
	B	12	12	13	12
	S	31	31	50	70
所持武器レベル		12	12	12	12
所持ヨロイレベル		9	9	9	9
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		0	2	0	12
所持アイテム		R-POTION	R-POTION	R-POTION	R-POTION
得られるEXP		1060	1000	1080	1200
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

オークジェリーが屍肉やゴミなどから栄養を吸収し、さらに成長するとこのオティフとなる。

どん欲なモンスターだ。その証拠に生命体のみならず、土や岩、さらには無機物までもその口の中に取り入れてしまう。体はどんどん大きくなる一方である。消化が追いつかず腐ってしまうものもあるくらいだ。そのためか強い異臭を放つ。またこれによって数千種類の病原菌が発生し、近よることさえかなりの危険が伴う。

ダークストーカー

DARK STLKER

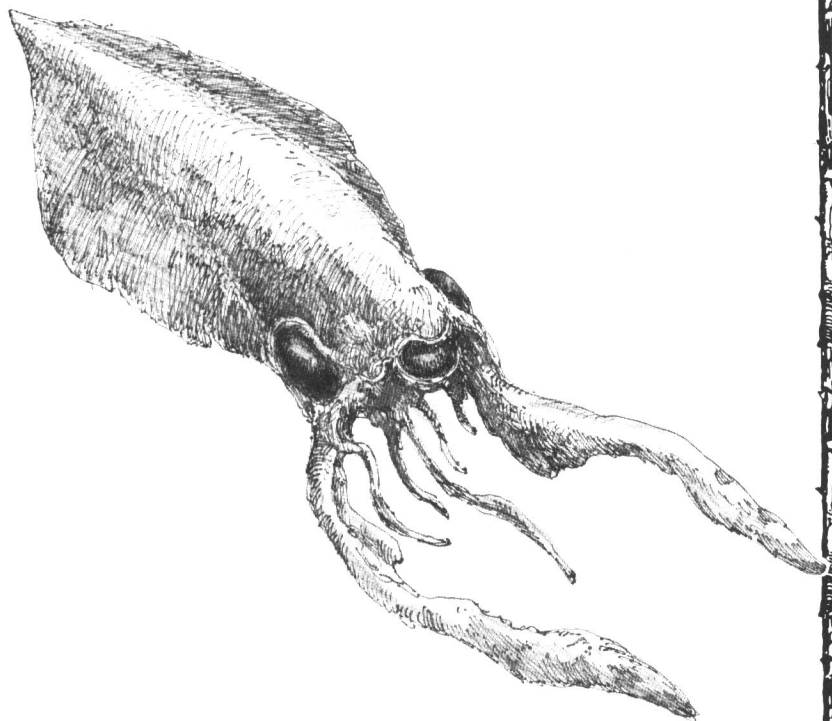
種族グループ		24	25
グループ構成数		9	9
生命力		96300	96300
武器攻撃力		154500	288000
武器防御力	F	45000	45000
	B	21000	21000
	S	30000	30000
魔法攻撃力		230	230
魔法防御力		針玉水火雷毒腐核死	針玉水火雷毒腐核死
ストリングス		103	96
インテリジェンス		115	115
アギュリティー		110	120
防御率	F	150	150
	B	70	70
	S	100	100
所持武器レベル		13	14
所持ヨロイレベル		12	12
使用魔法レベル		0	0
戦闘行動タイプ		2	2
所持アイテム		ELXER	MG-BALL
得られるEXP		1800	1800
行動タイプ		M E	M E

種族グループ		26	27
グループ構成数		9	9
生命力		148300	209600
武器攻撃力		330000	30750
武器防御力	F	45000	45000
	B	21000	18000
	S	30000	30000
魔法攻撃力		230	28750
魔法防御力		針玉水火雷毒腐核死	針玉水火雷毒腐核死
ストリングス		110	123
インテリジェンス		115	115
アギュリティー		120	100
防御率	F	150	150
	B	70	60
	S	100	100
所持武器レベル		14	9
所持ヨロイレベル		12	12
使用魔法レベル		0	14
戦闘行動タイプ		2	9
所持アイテム		GLOVE	ツエ
得られるEXP		1800	1800
行動タイプ		M E	M E

太古の昔から自分達一族だけで生活してきた。そのためほとんど我々の前に姿を現わすことはなかった。ところがガルシスの出現以来、やたらとその姿を我々の前に現わすようになった。どうやら彼らの信ずる宗教とガルシスは密接な関係があるらしい。というよりもガルシスは彼らの宗教では唯一絶対神として奉られているようなのだ。

彼らのまとう赤いローブは精神波によってつくられたものでかなりの魔法を防ぐことができる。

レベル9

ヤリーカ YARIYKA

種族グループ		28	29	30	31
グループ構成数		5	5〜7	3〜6	6〜8
生命力		100000	110000	120000	140000
武器攻撃力		25000	82500	180000	360000
武器防御力	F	37500	60000	75000	48000
	B	30000	60000	75000	48000
	S	0	15000	30000	24000
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		100	110	120	120
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		135	100	135	150
防御率	F	125	120	150	160
	B	100	120	150	160
	S	0	30	60	80
所持武器レベル		9	11	13	14
所持ヨロイレベル		12	13	13	12
使用魔法レベル		0	0	0	10
戦闘行動タイプ		5	3	4	1
所持アイテム		POISON	FOOD	FOOD	D-RING
得られるEXP		1200	1100	1300	1600
行動タイプ		M F E	M F E	M F E	M F E

ヤリーカは、外見は巨大なイカだが、実際は魔術師がその魔術の力で作りあげたモンスターである。古文書を見ると確かにある魔術師が創り出したと記されている。

半透明な体内にはある種のガスが充満している。滑らかで柔らかい皮膚は戦闘時には豹変する。その尾びれは鋭利な刃物のように鋭い切れ味を示し、足は槍のように鋭く尖るのだ。

ヤリーカは強力な武器を使い、ザナドゥ迷宮界で、その凶暴性をいかんなく発揮している。

メデューサ

MEDUSA

レベル10

種族グループ		0	1	2	3
グループ構成数		1〜4	3〜6	2〜5	1〜4
生命力		516900	516900	516900	516900
武器攻撃力		16750	16750	16750	16750
武器防御力	F	1050	1050	1050	1050
	B	469	469	420	469
	S	714	714	720	714
魔法攻撃力		100000	100000	100000	100000
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		67	67	67	67
インテリジェンス		200	200	200	200
アギュリティー		143	143	143	143
防御率	F	1050	1050	1050	1050
	B	714	714	714	714
	S	469	469	469	469
所持武器レベル		9	9	9	9
所持ヨロイレベル		4	4	4	4
使用魔法レベル		12	12	12	12
戦闘行動タイプ		9	9	9	9
所持アイテム		R-POTION	R-POTION	R-POTION	R-POTION
得られるEXP		2180	2180	2180	2180
行動タイプ		M E	M E	M E	M E

もともとは絶世の美女たちが、それゆえに嫉妬の権化である女神メデューサに妬まれ、モンスターにされてしまったものである。しかももっとも醜いモンスター、メデューサにである。

髪は蛇であり、しかも一匹一匹が猛毒のそれである。おまけに膚は苔だらけだ。彼女たちと目を合わしたものは誰でも石と化す。

ただ心はまだ美女のままのようで人間を見ると救いを求めてくるが、さすがの勇士たちもその姿を見るとたじろいでしまう。かといって彼女自らの力で命を絶つことはできない。ただ哀しむだけだ。

アラコッラ

AARAKOCRA

種族グループ		4	5	6	7
グループ構成数		1〜4	6	3	3〜9
生命力		201600	201600	201600	201600
武器攻撃力		72000	72000	72000	72000
武器防御力	F	150000	150000	150000	150000
	B	150000	150000	150000	150000
	S	150000	150000	150000	150000
魔法攻撃力		650000	650000	650000	650000
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		96	96	96	96
インテリジェンス		130	130	130	130
アギュリティー		150	150	150	150
防御率	F	200	200	200	200
	B	200	200	200	200
	S	200	200	200	200
所持武器レベル		11	11	11	11
所持ヨロイレベル		14	14	14	14
使用魔法レベル		16	16	16	16
戦闘行動タイプ		9	9	9	9
所持アイテム		R-POTION	W-BOOTS	LAMP	LAMP
得られるEXP		2500	2500	2500	2500
行動タイプ		M F E	M F E	M F E	M F E

ガルシスの助っ人として異世界（悪世界）からガルシス自らが呼び出したモンスターである。これからもわかるようにかなりの力を持っている。十分な注意が必要である。

その姿は、豹が人間化し鷲の巨大な羽を持っていると考えれば良い。

人間の魂を狩る狩人であり、狙った獲物は逃したことはない。たとえ逃れたとしても必ずあとで発狂してしまう。それゆえアラコッラの資料は皆無といっていい。なにしろ集めた魂をどうするかでさえわかっていないのだ。

SYLPH

シルフ

カルマキャラクター

種族グループ		8	9	10	11
グループ構成数		1〜9	1〜9	1〜9	1〜9
生命力		10000	10000	10000	10000
武器攻撃力		0	0	0	0
武器防御力	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		0	0	0	0
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		200	200	200	200
防御率	F	0	0	0	0
	B	0	0	0	0
	S	0	0	0	0
所持武器レベル		0	0	0	0
所持ヨロイレベル		0	0	0	0
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		6	4	11	6
所持アイテム		GOLD	GOLD	GOLD	GOLD
得られるEXP		10	10	10	10
行動タイプ		M F E	M F E	M F E	M F E

シルフはニンフ、風の精である。ザナドゥ洞窟内で遊んでいたところガルシスの魔力に会い、逃れられなくなった。モンスターではない。

というよりも我々の味方だ。冒険者たちの緊張感を取り去り、戦士たちにはやすらぎと新たな活力を与えてくれる。

彼女と戦うこともないだろうが、もし殺したりすると神々の天罰がくだる。

ザナドゥ迷宮内の張りつめた、極度の緊張感の中では間違ってシルフを傷つけることもありうる。ぜひとも注意されたい。

イシイス ISIS

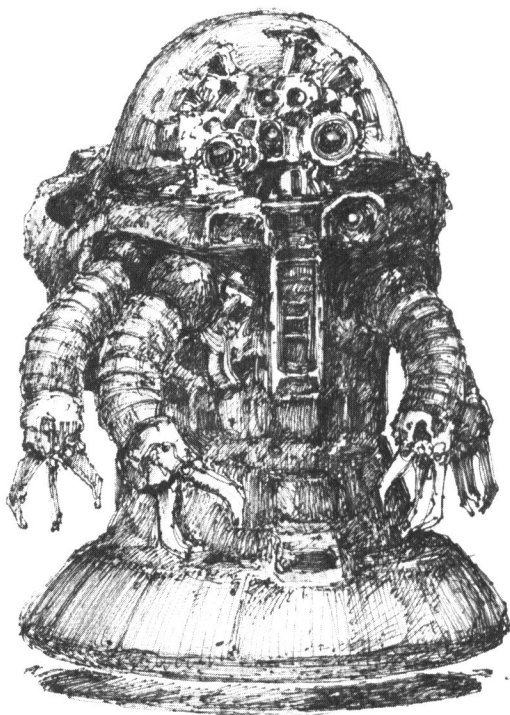
種族グループ		12	13
グループ構成数		1	1
生命力		381100	381100
武器攻撃力		0	0
武器防御力	F	20000	20000
	B	20000	20000
	S	20000	20000
魔法攻撃力		1000000	1000000
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		0	0
インテリジェンス		200	200
アギュリティー		178	178
防御率	F	100	100
	B	100	100
	S	100	100
所持武器レベル		0	0
所持ヨロイレベル		16	16
使用魔法レベル		16	16
戦闘行動タイプ		7	7
所持アイテム		KEY	KEY
得られるEXP		2300	2300
行動タイプ		M E	M F

種族グループ		14	15
グループ構成数		1	1
生命力		381100	381100
武器攻撃力		0	0
武器防御力	F	20000	20000
	B	20000	20000
	S	20000	20000
魔法攻撃力		1000000	1000000
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		0	0
インテリジェンス		200	200
アギュリティー		178	178
防御率	F	100	100
	B	100	100
	S	100	100
所持武器レベル		0	0
所持ヨロイレベル		16	16
使用魔法レベル		16	16
戦闘行動タイプ		7	7
所持アイテム		アワーグラス	アワーグラス
得られるEXP		2300	2300
行動タイプ		M F E	M

美しい女性だ。長い黒髪が美しい。だが彼女の正体はなんと死神なのだ。人間を殺し、それをいけにえとして邪神に捧げている。かなりの強敵である。

伝説によると一つの街を廃墟とするほどの力を秘めているらしい。そしてその力はその杖を用いた魔法から作り出される。なお悪いことに秀でた知能をも持ち合わせている。

過去にイシィスを倒した勇者の記録が残されているらしいが実際にそれを見たものはいない。つまり一体どうやって倒したかはまだわかっていないのだ。

CZ-812CE

種族グループ		16	17	18	19
グループ構成数		9	6	4	9
生命力		1000000	1000000	1000000	1000000
武器攻撃力		990000	990000	990000	990000
武器防御力	F	234000	234000	234000	234000
	B	234000	234000	234000	234000
	S	234000	234000	234000	234000
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		198	198	198	198
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		200	200	200	200
防御率	F	117	117	117	117
	B	117	117	117	117
	S	117	117	117	117
所持武器レベル		15	15	15	15
所持ヨロイレベル		16	16	16	16
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		2	2	2	2
所持アイテム		GLOVE	ツエ	PENDANT	D-RING
得られるEXP		2550	2550	2550	2550
行動タイプ		M F E	M	M E	M F

クーブラ カーンの時代から生き残っているモンスターがこの CZ-812 CE である。数あるモンスターの中でもその存在は特異といってよい。

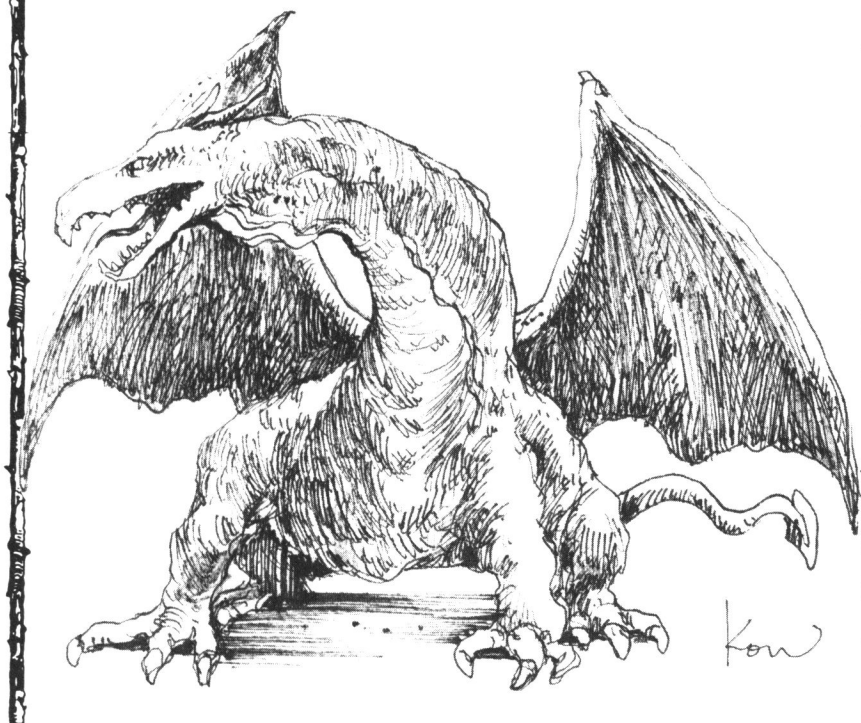
かつてこのモンスターは『銀の兵士』と呼ばれた。一体どうやってガルシスがこのモンスターを手なずけたのかまったく不明である。

ザナドゥ迷宮界で 1、2 を争うほどの力持ちで、人間の体を簡単に引き裂いてしまう。魔法は使えないがその防御は完璧だ。

なぜかはわからないがたった一つの弱点は水である。

レベル10

カッパードラゴン

COPPER DRAGON

種族グループ		20	21	22	23
グループ構成数		1〜9	1〜9	1〜9	1〜9
生命力		437000	437000	437000	437000
武器攻撃力		965000	965000	965000	965000
武器防御力	F	100000	100000	100000	100000
	B	25000	25000	25000	25000
	S	100000	100000	100000	100000
魔法攻撃力		0	0	0	0
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		193	193	193	193
インテリジェンス		0	0	0	0
アギュリティー		110	110	110	110
防御率	F	200	200	200	200
	B	50	50	50	50
	S	200	200	200	200
所持武器レベル		15	15	15	15
所持ヨロイレベル		13	13	13	13
使用魔法レベル		0	0	0	0
戦闘行動タイプ		5	0	1	2
所持アイテム		GLOVE	ツエ	キノコ	キノコ
得られるEXP		1960	1960	1960	1960
行動タイプ		M	M	M	M

ドラゴンの中でもっとも格の低いものである。といっても侮ってはいけない。かりにも栄えあるドラゴンだ。大方の勇士なら一撃でやられてしまうであろう。

コッパードラゴンはとどめの一撃として口から猛毒煙をはくが、これがかなりの体力を消耗するらしい。

また、だ液には酸性度がひじょうに強く含まれ、どんなものでも溶かしてしまう。戦闘の際には武器には細心の注意を払うことが望ましい。武器まで溶かされたら、それこそ一巻の終わりとなってしまう。

サラマンダー
SALAMANDER

種族グループ		24	25	26	27
グループ構成数		3	2〜5	3	2〜5
生命力		250000	250000	250000	250000
武器攻撃力		327000	327000	357000	327000
武器防御力	F	75000	75000	75000	75000
	B	75000	75000	75000	75000
	S	75000	75000	75000	75000
魔法攻撃力		4000	4000	4000	4000
魔法防御力		針 玉 水 火 雷 毒 腐 移 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 移 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 移 死	針 玉 水 火 雷 毒 腐 移 死
ストリングス		109	109	109	109
インテリジェンス		200	200	200	200
アギュリティー		130	130	130	130
防御率	F	100	100	100	100
	B	100	100	100	100
	S	100	100	100	100
所持武器レベル		14	14	14	14
所持ヨロイレベル		14	14	14	14
使用魔法レベル		4	4	4	4
戦闘行動タイプ		2	9	2	9
所持アイテム		スイショウ	マント	MG-BALL	アワーグラス
得られるEXP		2300	2300	2300	2300
行動タイプ		M F E	M F E	M F E	M F E

太古の昔より火の精としてあがめられていたサラマンダーだが、いつのころからか落ちぶれてきて、いまではガルシスの配下にまで成りさがった。プライド高く、溶岩の上に燃えさかる神聖な炎しか食べなかったころはもうはるか遠く、今では死者の魂の炎さえもむさぼりつく。

もちろん火に関する魔法には精通している。ただし水の魔法にはもろい面があるのでDelugeを使えば善戦できるかもしれない。

ただしモンスターといっても、もともとは精霊である。強敵には変わりはない。

レベル10

バーサーカー BERSERKER

種族グループ		28	29
グループ構成数		5〜7	2〜7
生命力		300000	350000
武器攻撃力		500000	500000
武器防御力	F	20000	200000
	B	9000	80000
	S	20000	200000
魔法攻撃力		5000	5000
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		100	100
インテリジェンス		10	10
アギュリティー		200	120
防御率	F	200	200
	B	90	80
	S	200	200
所持武器レベル		15	15
所持ヨロイレベル		10	15
使用魔法レベル		12	12
戦闘行動タイプ		2	5
所持アイテム		MIRROR	RUBY
得られるEXP		1500	2000
行動タイプ		M　E	M　E

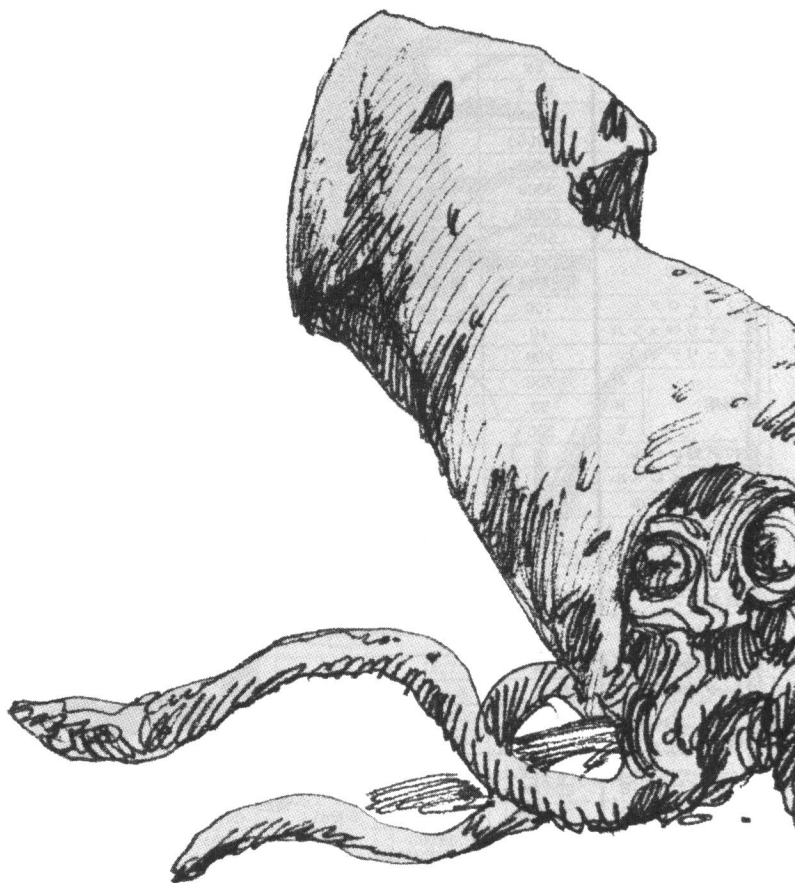
種族グループ		30	31
グループ構成数		1	9
生命力		500000	350000
武器攻撃力		500000	950000
武器防御力	F	200000	200000
	B	200000	200000
	S	200000	200000
魔法攻撃力		200	15000
魔法防御力		針玉水火雷 毒腐核死	針玉水火雷 毒腐核死
ストリングス		100	190
インテリジェンス		100	30
アギュリティー		200	200
防御率	F	200	200
	B	200	200
	S	200	200
所持武器レベル		15	15
所持ヨロイレベル		15	15
使用魔法レベル		0	12
戦闘行動タイプ		2	2
所持アイテム		MIRROR	MG-BALL
得られるEXP		2100	2550
行動タイプ		M　E	M　E

ガルシスの魔力の恐ろしさのひとつは、ザナドゥ迷宮界であまりの恐怖に発狂してしまった者さえも洗脳して自分の下僕としてしまうことである。名誉のためにあえて言うならば彼らはそれでも歴戦の猛者なのだ。

洗脳された勇者たちはザナドゥ迷宮界に解き放たれる。これがバーサーカーだ。

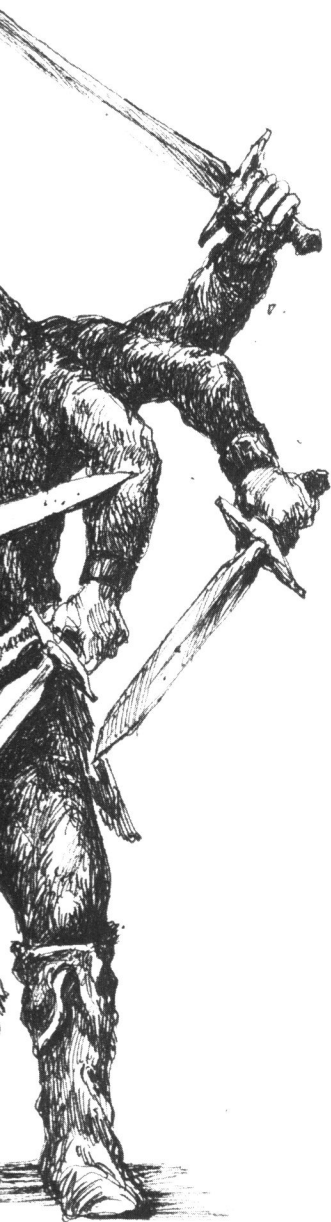
バーサーカーは生命ある者なら誰でも攻撃を仕掛け、しかも血を見ると普段の2倍以上の力を発揮する。

戦闘中、彼らが興奮し始めたならいったんは退却し、落ち着くのを待つ方がよい。

クラーケンジャイアント
KRAKEN-GIANT

Hit Point	50000
武器レベル	6
ヨロイ・レベル	5
魔法ヨロイ・レベル	7
ストリングス	100
得られるF.EXP	250
得られるW.EXP	150

ザナドゥ迷宮界では、巨大なモンスターが多い。これらはガルシスが自分の財宝を守るためにわざわざ巨大化し、力を授けたものである。クラーケンジャイアントもその一つである。といっても恐れるに足りない。攻撃法を伝授しよう。通常、タコの手と呼ばれ足の中でも比較的器用に動くものが２本ある。それをなんとかして切り取る。そして魔法による攻撃を仕掛ける。これで必ず倒せる。もっともその２本を切り取るのは至難の技だが。

カーティケア
KARTTIKEYA

Hit Point	750000
武器レベル	12
ヨロイ・レベル	11
魔法ヨロイ・レベル	12
ストリングス	100
得られるF.EXP	2000
得られるW.EXP	2000

古の伝説によると、一度だけ人間に敗れたことがあり、その復讐のためにあえてガルシスの配下となったらしい。
水色の肌をしており、六本の腕にはそれぞれに魔法のかかった赤い剣を持つ。
弱点はない。魔法に対してもその防御シールドは完璧である。強いていうなら以外と全面からの攻撃に弱いということだろうか？
運よく戦いに勝ったとしても彼の剣は決して持っていってはならない。というのもカーティケアの念がこの剣に封じ込めてあるからだ。触れただけでモンスター化してしまう。

シルバードラゴン
SILVER-DRAGON

Hit Point	1000000
武器レベル	15
ヨロイ・レベル	16
魔法ヨロイ・レベル	14
ストリングス	100
得られるF.EXP	2550
得られるW.EXP	2550

ドラゴン、もう言葉では言い表せないほど、その力は強力である。少々の魔力のある剣ぐらいではドラゴンに傷一つ負わすことはできない。また目があえば必ずや我々を金縛りにしてしまう。さらにその爪はどのようなものでも引き裂いてしまう。敵ながらその力にはただただ敬服するのみである。この完璧なモンスターをどうやって倒すのであろうか？断言する。力対力ではどうやっても太刀打ちできない。魔法の道具に頼るしかないだろう。

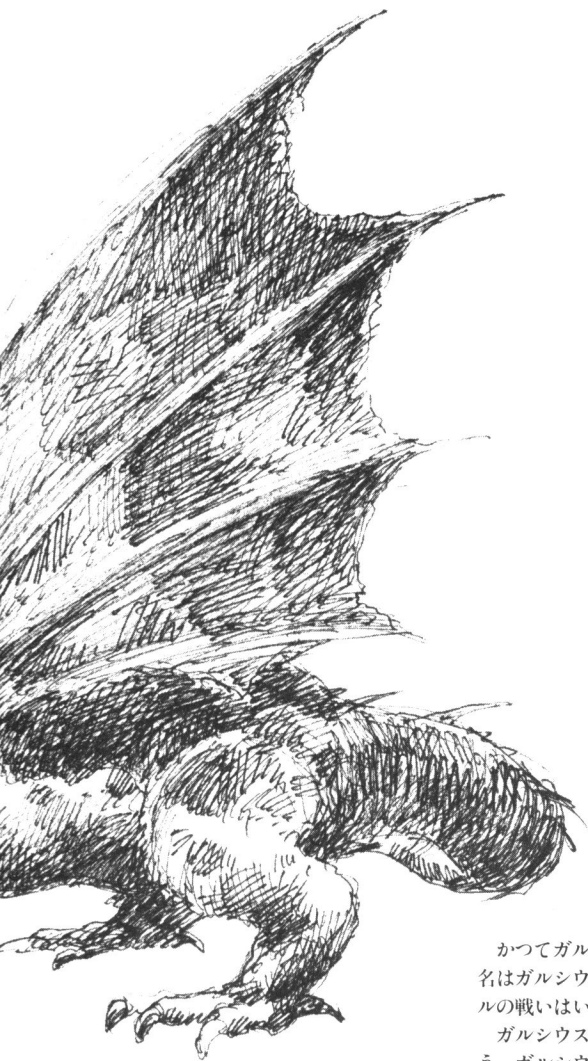
ゲレル・ジャイアント
GRELL-GIANT

Hit Point	100000
武器レベル	9
ヨロイ・レベル	7
魔法ヨロイ・レベル	9
ストリングス	100
得られるF.EXP	400
得られるW.EXP	600

もともと水中に棲むモンスターだったのだが、ガルシスがその強大な力で陸上でも活動できるようにしたものだ。奇妙にうごめく触手が戦うものの恐怖心を増大させるが、その触手こそ、このモンスターの最大の弱点である。つまり、触手に頼りすぎ、背面に対する防御がまったくできていないのだ。ただただ、その触手を使って、相手に迫るだけだ。そこですかさず、ゲレルジャイアントの背面にまわり、剣を突き刺せばよい。

キングドラゴン
KING-DRAGON

Hit Point	5000000
攻撃力	700000
防御力	50000

*ただし、防御力はプレイヤーがドラゴンスレイヤーを持って戦った場合であり、そうでないときは無限大となる。

かつてガルシスは神々の一人だった。その名はガルシウス。ガルシウスと大天使ミカエルの戦いはいまもなお古文書に記されている。
ガルシウスの野望は天界を揺るがせたという。ガルシウスは破れた。反逆者たちは暗黒界に落とされ、ガルシウスは暗黒の宇宙に幽閉された。
だがときが過ぎガルシウスはドラゴンの姿をとってザナドゥに現われた。ガルシスと名乗り、神々への復讐を果たそうと狙っている。

あらゆる物は喜び波打っている
陽に象徴される神聖な流れが降り注ぐ
誰にも、何でも、苗木のように
翼の生えた職人は純白の長衣をまとう
彼、彼女らの待つ漏斗からはダイヤの結晶が尾を引きやって来る
七つの輝き
七つの香り
七つの唄
初めは地深く眠る無数のクリスタルに
動かぬ詩人に
羽毛の狩人に
そして背負った子らに
研ぎすますまされた瞳が内側から光る
全てが重なって一粒の露になり蓮の葉よりすべる
静かな一つの鼓動
輪は大きくなって岸を洗う
ハンモックはゆりかごにかわる
眠りのなかで眠る者はどんな夢は見るだろう
銀にまたたく砂時計に願う
時の狭間には時が輪を巡っている
荘厳な音が九つの天を運ぶ
それは神々の遊戯か……

ザナドウ・シナリオⅠ

アイテム・マニュアル

ザナドゥ迷宮界には数多くのアイテムが存在します。なかにはショップで買えるものもありますし、モンスターを倒すと手に入るものもあり、タワーに入らなければ手に入らないものもあります。

この全アイテム・カタログでは、ザナドゥ・シナリオⅠに登場するウェポン、アーマー、マジック、マジック・アイテムをすべて解説してあります。それぞれのアイテムの効力やその由来がこれではっきりとわかるはずです。

（イラスト／佐藤　善美）

SHOPで売っているもの

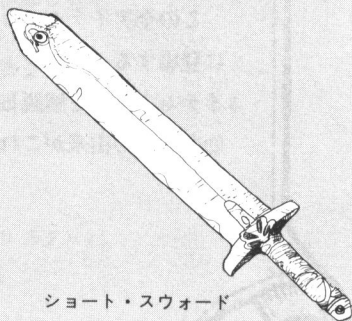
ダガー

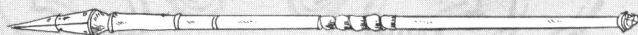
DAGGER

夢の啓示は王のもとに勇士を集める。そして国を救うべく厳しい鍛錬が始まる。この訓練中、一人の脱落者もいなかった。勇者達は、苦しいとき、王から授かったこの剣を見て耐え凌いだのだ。

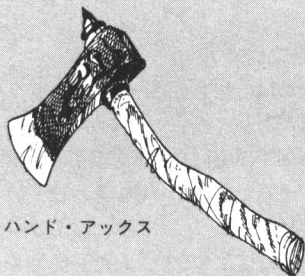
以後、この剣が勇者の象徴となったのはいうまでもない。

SHORT－SWORD

この武器の特徴としては、まず扱いやすいことがあげられる。これは特筆に値する。手には軽く、初めて武器を持つ者にも使いやすい。ただし鉄製の物は少なくそのほとんどが銅製である。そのため殺傷能力は小さく、どうしても刃こぼれしやすくなる。戦闘に慣れてくれば、これより大きめの剣の方を持つことが望ましい。

ショート・スウォード

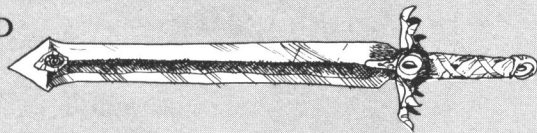
SPEAR

スペア

もっとも原始的な、それでいてもっとも強力な武器である。慣れれば慣れるほどその効果は絶大となる。モンスターを倒す以外にも狩猟など、いろいろな方面で利用できる。逆に慣れてなければ全く無駄な物となる。

自分にあった長さに調節することを忘れてはならない。

ハンド・アックス

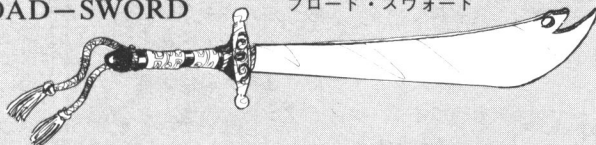
HAND－AXE

森の木こりとモンスターが戦うと、木こりは優勢に戦いを進める。おそらく木こりが手斧を自由に、しかも器用に扱うからだろう。武器商人がこれに目をつけ販売するようになったが、一番最初にこの武器を発見したのは、ほかならぬ時の王である。王が若かりし頃、お忍びの国内視察の際に偶然これを発見し、以後近衛兵の必携具となった。

LONG－SWORD

近衛隊の標準装備だ。もちろん一般の戦士も身につける。名匠サムソンが彼の工房で鍛えあげた剣である。彼の手を経た印として、柄尻には王家の紋章が施されている。しかし実際のところ、そのほとんどがサムソンの弟子が鍛え上げたものである。というのもサムソンは大量生産には手を染めていないからだ。

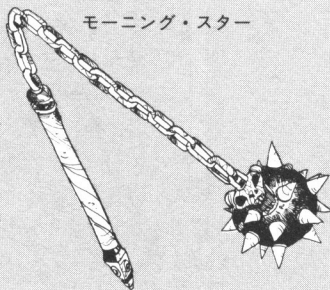
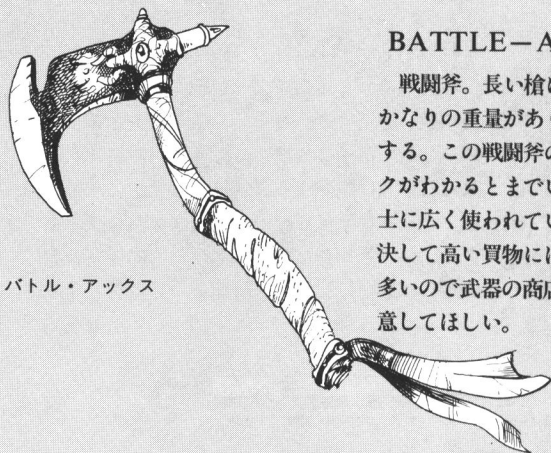
ロング・スウォード

BROAD－SWORD

ブロード・スウォード

訳せば『だんびら』。いにしえより、戦士の象徴としてあがめらている。伝説によると神が勇士に与えた武器もこのだんびらだという。この武器は純鉄であるか、鉄と銅の合金であるかで大きく２つに分けられる。後者は対人間用であり、死骸しかないザナドゥ迷宮内では無用である。純鉄製を買うのが好ましい。

モーニング・スター

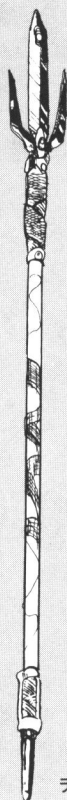
MORNING－STAR

鉄球と金属の棒を鎖でつないだものだ。その使い方にはちょっとしたコツがあるが、いったん熟練するとその破壊力はすさまじいものとなる。ザナドゥ迷宮界のモンスターのほとんどを一撃で倒せるといっても過言ではない。しかしながら油断は禁物だ。この武器の名手、ラブレイは迷宮に入ったまま二度と出てくることがなかったのだ。

バトル・アックス

BATTLE−AXE

戦闘斧。長い槍に斧をつけたものである。かなりの重量があり、扱いには腕力を必要とする。この戦闘斧の使い方次第で戦士のランクがわかるとまでいわれている。それほど戦士に広く使われているのだ。高価ではあるが、決して高い買物にはならない。ただし偽物も多いので武器の商店で買うときはぜひとも注意してほしい。

LANCE

普通の槍の二倍の長さを持つ。先端の刃は砥すまされ、そこに毒を塗る。通常、戦士の身長の倍の長さであり、先端には手入れの行きとどいた刃がつけられている。一般に蛇の毒を用い、とくにアルステートの毒が好んで使われる。だが、ザナドゥ迷宮界には猛毒を持つモンスターが多々いるので、それから採取してもよい。

HALBERD

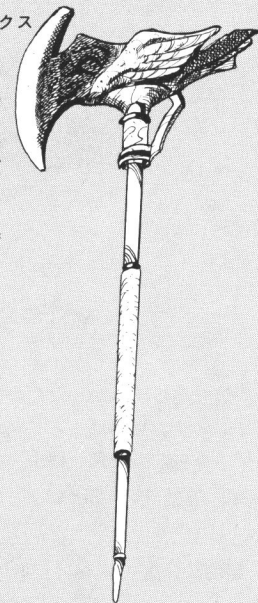
柄の長さを自由に調節することができるので、いろいろな使い方が可能である。その取扱いも比較的簡単だ。1度使うと重宝でなかなか手離せなくなる。重いのが欠点だったが、最近では使う者に合わせて、その矛先を選べるようになった。勇者たちのあいだにも更に普及していくことだろう。ただし高価なのはいうまでもない。

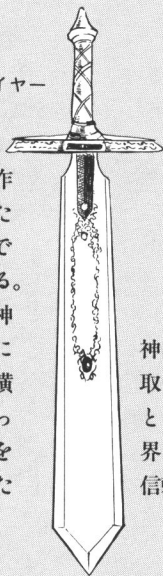
ハルバード

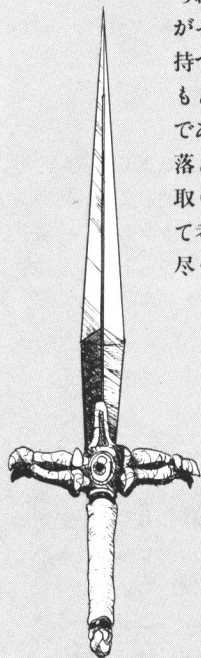
ランス

迷宮内で手に入れるもの

＋2BATTLE－AXE　＋2バトル・アックス

昔魔法の斧があった。これをめぐって争いが起きた。この争いを沈めるためにはただ一つの方法しかない。そう、悪魔の手に渡った魔法の手斧を取り戻すことである。そのために勇敢な戦士達が立ち上がった……ガル湾の漁師に伝わるヴァルダキア伝説である。この斧はそのときの勇士達の戦闘斧で、一時王の手元にあったが現在は行方不明だ。

GIANT－SLAYER　ジャイアント・スレイヤー

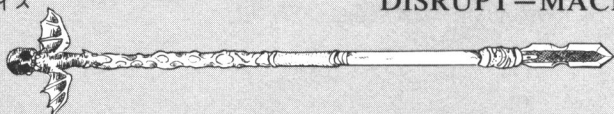
巨人と闘うために作られた剣である。したがって大きく、両手で持つようになっている。もともとの持ち主は神であり、誤って地上に落としたのを巨人が横取りした。これを使って考える限りの悪行を尽くしたので、怒った神は巨人からこの剣を取り上げ人間に渡したという。ザナドゥ迷宮界に存在するというが信頼性は薄い。

LUCK－BLADE　ラック・ブレード

持つものに好運をもたらすといわれる剣だ。しかしこの剣は末永く一人の主人に仕えたことはない。持ち主は転々とし、現在もこの剣の在処は定かでない。どうして好運をもたらすかは不明だが、その威力は確実なようだ。貧乏な青年が姫に見初められ王になった話など剣にまつわるこの手の話はあげればきりがない。

MURASAME―BLADE

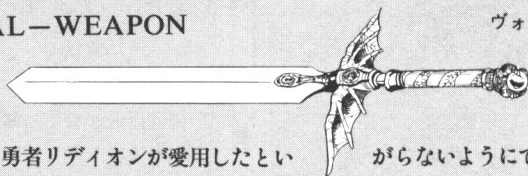
ムラサメ・ブレード

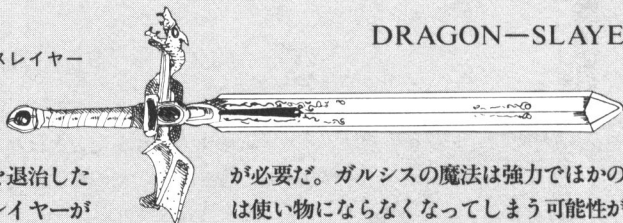
東方の伝説の中に登場する。立派な船が沖にたどり着いた。調べてみるとどこにも人影がなく、船の中にはこの剣があったという。なんでも時の王の首を切り落とすのに使われたという。最近アズベグの塔の中でこの剣を見た魔術師がおり、その存在が確かなものになった。あまり知られていないがこの剣はかなりの力を秘めている。

ディスラプト・メイス

DISRUPT―MACE

槍である。しかしただの槍ではなく、サムソンによって鍛えられた矛先をその先端に持つ。しかも相手の魔法の力を吸い取り、それを利用して攻撃力を増すという恐ろしい武器である。幸いザナドゥ迷宮の中に紛れ込んだまま行方不明なので戦いに使われることはまずないだろう。

VORPAL―WEAPON

ヴォーパル・ウェポン

勇者リディオンが愛用したという伝説の剣だ。この剣は自ら考えることができ、判断力があり、勇者と認めるもの以外には己の使用を認めない。普段は重たく持ち上がらないようにできているが、勇者が手にすると羽のように軽い剣となる。リディオンの力が勇者を助け、戦いに勝つと七色の光の雄叫びをあげるという。

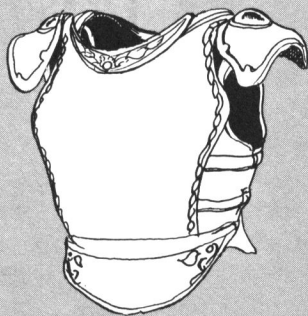
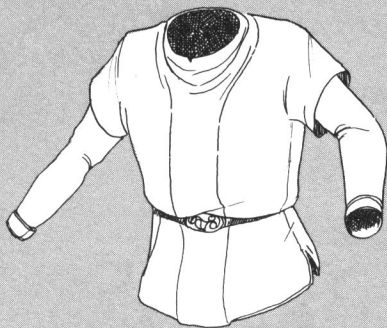
DRAGON―SLAYER

ドラゴンスレイヤー

悪しき竜を退治したドラゴンスレイヤーが持っていた剣である。これを使いこなすには相当の腕力と正義の心が必要だ。ガルシスの魔法は強力でほかの剣は使い物にならなくなってしまう可能性がある。ただしこの剣は違う。持っているだけでガルシスを精神的に追い詰めることができるし、実際戦っても有利な状況に立てるのだ。

SHOPで売っているもの

CLOTH

クロス

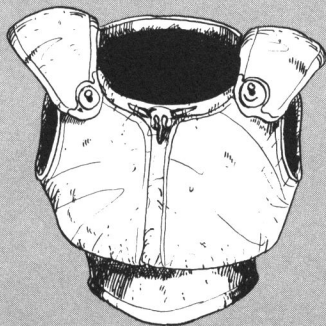
ガルシスの脅威を憂慮される王は、地下地方に向かう冒険者には武器といくばくかの金銀を賜れる。欲深い冒険者は身にまとうものまでも求めるものがあるが、わがままというものだ。この布でできた服を着ていれば十分ではないか。

LEATHER－ARMER

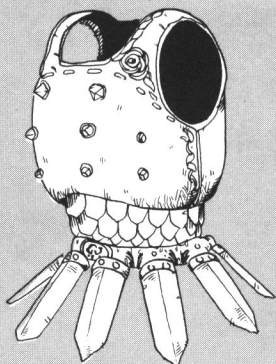
レザー・アーマー

皮製の鎧。馬の皮をなめして何重にもして作る。ハ虫類の革は高級品の部類だ。最高級品は双頭の蛇であるアンネスフェイドを何百匹も使って作られたものである。とはいっても、しょせん皮製。この鎧ではザナドゥ迷宮界の奥まで進むことはできないであろう。

PADDED－MAIL

パデッド・メイル

LEATHER-ARMERと同じくやはり皮製である。特徴もたいして変わらない。相違点をあげるとすれば、鯨の皮で作っているので保温性がいいことと、毒矢を防げることぐらいだ。魔法に対しては全く用をなさない。在庫は少なく商店でも品切れのことがある。北方の戦士の愛着品だ。

STUDDED−MAIL スタデッド・メイル

皮製の鎧のところどころに金属を埋め込んだ鎧である。金属の鎧では重すぎるが、かといって革ではなんとなく心配である、といった者にはおあつらえむきの鎧である。

RING−MAIL リング・メイル

このリングには防御のための魔法の呪文が刻まれている。見た目は指輪だが、これでもアーマーなのだ。おもに魔法を防ぐためにつかうのだが、あまり効果は期待できない。黒いルビーが光り重厚な感じがするが、これはただの装飾としてつけられているだけである。

SCALE−ARMOR スケール・アーマー

魚の鱗のような薄い金属の板を何枚も重ね合わせて作ったものである。実戦で使うのとは別に、儀式では装飾に金を使ったものが礼装として用いられる。王室に仕える古参の警備兵の制服である。

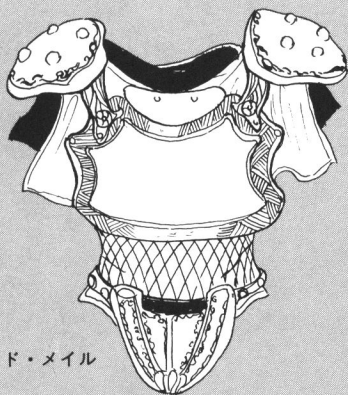
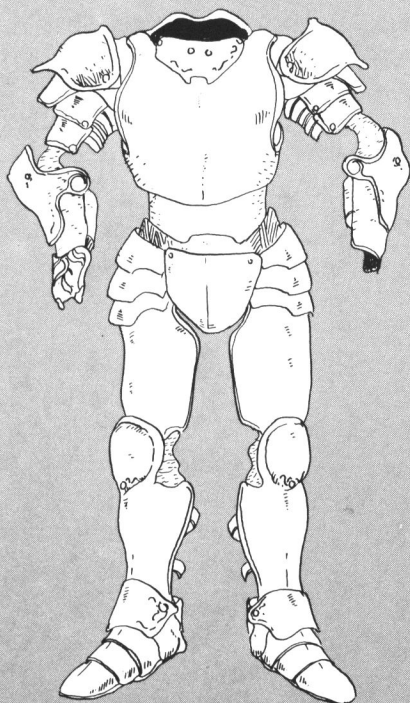
CHAIN−MAIL チェイン・メイル

鎖かたびらである。何束もの細い鎖で作られた鎧だ。頑丈な鎧の中に着て、さらに安全性を増すといった目的もある。しかしザナドゥ迷宮内で動きの速いモンスターに対抗する場合は、素早くこの上の頑丈な鎧を脱ぎ捨て、鎖かたびらだけで闘うほうがいいだろう。

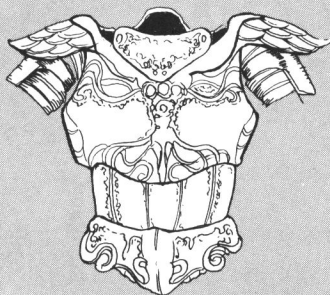
SPLINT−MAIL スプリント・メイル

腕や肩や胴といった体のパーツごとに薄い金属でガードを作り、それを合わせて一つの鎧にしたもの。他の鎧のように腕が不自由になるといった欠点がなくなるが、そのぶん防御力は犠牲になる。

BANDED－MAIL

山賊の愛用する鎧。何しろ軽い。その分、防御力は落ちるがそれを埋めるに十分の敏捷性がえられる。そのためか最近ではどこの商人もこれを扱うようになった。どこでこれを買い求めてもかまわないが、何回も試着をして身体に合ったものを選びたい。

バンデッド・メイル

FULL－PLATE

フル・プレート

HALF－PLATE

ハーフ・プレート

この二つをあわせてプレートメールと呼ぶ。剛鉄でできている。

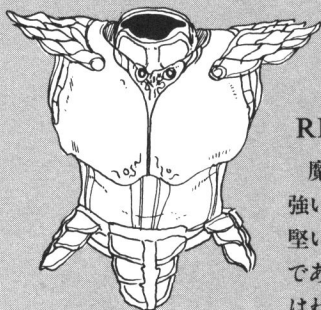
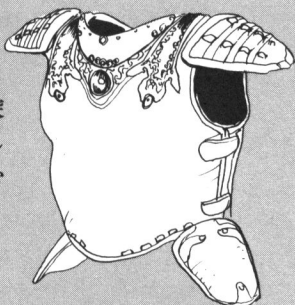
HALF－PLATEは上半身用であり、FULL－PLATEは全身用である。武器のみならず、魔法に対する防御力も十分である。

ただし重いのが難点である。

迷宮内で手に入れるもの

＋2 LEATHER ARMER

一見、普通の鎧のようだ。だが、その防御力はすこぶる高い。なにしろ頑丈にできていて、普通の剣で突きつけられてもビクともしない。もちろん魔法に対してもその防御は十分である。ギルドの長が迷宮に挑む近衛隊の隊長に贈った物が最初であるとされている。

＋２レザー・アーマー

REFLEX リフレックス

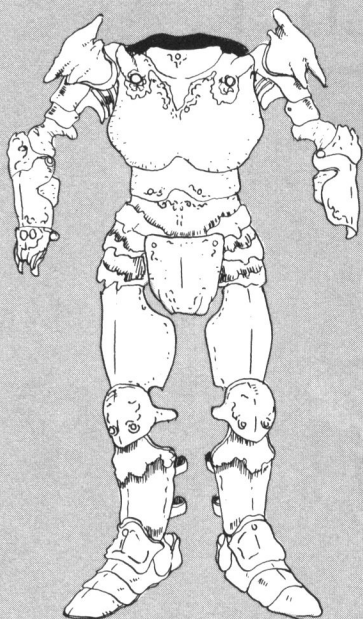
魔法の防御専門に作られた鎧であるが武器にも強い。表面はまるで鏡のように滑らかでおまけに堅い。その防御力はモンスターに対抗するに十分である。ザナドゥ迷宮界に持ち込まれたことまではわかっているが、現在のところ行方不明である。

＋2RING－MAIL

鍛金術によって作られた金をふんだんに用いて作られたリングメールアーマーである。鍛金術師達が何年もかけてやっとひとつ作れるかどうかの代物だ。そういうわけで、普通の店には置いていない。まさに貴重品だが、その効果は絶大だ。持ち主の精神力にもよるが、ほとんどの魔法を防御できるといっても過言ではない。

＋２リング・メイル

＋2 REFLEX ＋２リフレックス

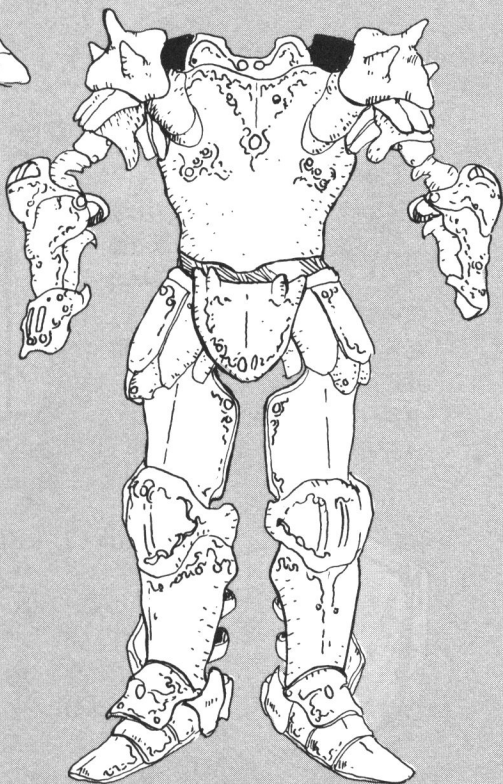
特殊な作りによって、相手の攻撃をうけるとその攻撃を跳ね返し、おまけに電撃を放つことになっている。ただしまだ未完成の鎧だ。というのも王室の魔術師が骨身を削って作っていたものをスペンドデビルが盗んだからだ。ザナドゥ迷宮界には確かに存在するが、何しろ完成品ではないので、発見したとしても使いづらいはずだ。

+2 FULL−PLATE

フルプレートに魔法をかけて更にその機能を増したものである。まずなんといっても軽い。まるで革製のように動きやすい。逆に防御性は増している。特に魔法に対してはほぼ完璧といっていいくらいの防御力を発揮する。また着用者の精神力を強くする働きもある。OL=DLREAKEの作。

＋2フル・プレート

バトルスーツ

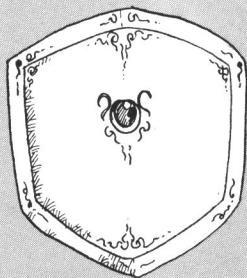
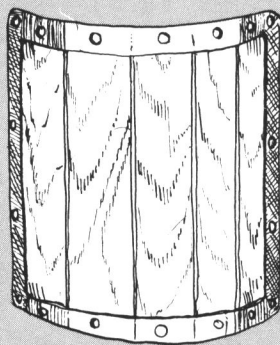
BATTLE−SUITES

最高にして、かつ、最強の鎧である。この鎧に賞賛の形容詞はいくつあっても足りない。ドラゴンスレイヤーがその身を守るために用いた防具であり、これを身につけた数多くの人間の能力がこの中に秘められているのだ。まさに、勇者がガルシスと対抗するために作られたおあつらえむきの鎧といえよう。ガルシスは聖剣ドラゴンスレイヤーとともに、これをシリューガの神殿に封じた。

SHOPで売っているもの

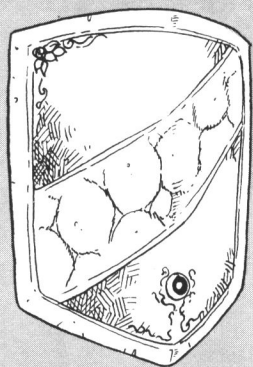
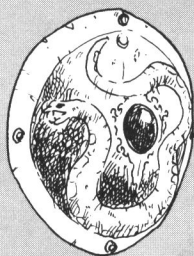
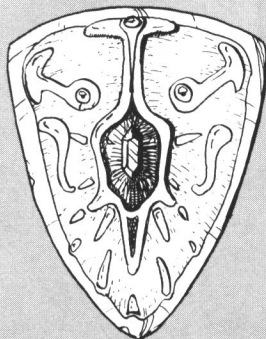
GLOVE
グローブ

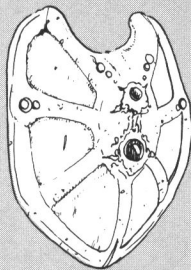
その名のとおり手を守る防具だ。通常は皮製である。高級品には金属を使ったものがあるが、防御力はオール皮製とたいして変わりがない。革製で十分だ。こんなものにお金をかける必要はない。

LARGE－SHIELD
ラージ・シールド

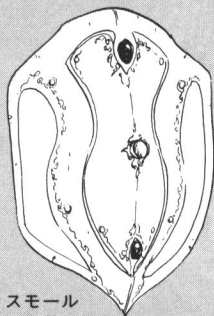
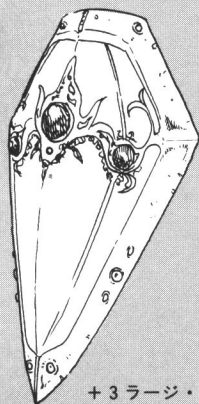
木の盾。SMALL－SHIELDと違って、周囲及びその裏側を鉄で補強したものである。多少重量があるので正しく持たねばならない。そうしなければ動きの激しい戦闘中には使えないからだ。弱いモンスターならばこのアイテムだけで十分通用するだろう。

SMALL－SHELD
スモール・シールド

何の変哲もない粗末な木の盾である。軽戦士が用いる。やられる前に敵を倒す彼らに必要なのは敏捷性であり、そのためにも防御は必要最小限の盾が望ましいからだ。ただし洞窟の奥へ進もうとする者はもっと頑丈な盾を買うことだ。

迷宮内で手に入れるもの

＋1SMALLSHIELD&＋1LARGESHEILD

ザナドゥに王国が誕生したころと時を同じくして作られた盾。通称『ヤンの盾』。なにぶん作りが古いためか、いまでは強力な武器とはお世辞にもいえなくなった。しかし弱いモンスター相手なら十分通用する。

＋１ラージ・シールド　＋１スモール・シールド

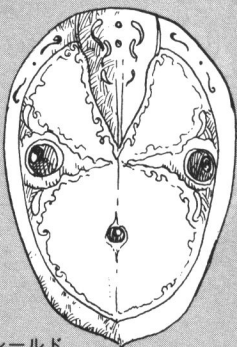
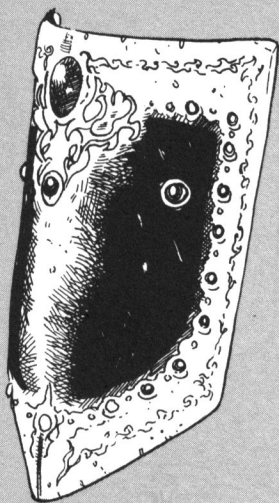
＋2SMALLSHIELD&＋2LARGESHEILD

ヤンの盾を更に強くしたもの。盾の中央には黒いルビーで、装飾が施されている。ルビーは勇者の象徴である。主に儀式で用いられることが多いが、実戦でもなかなか使えるはずだ。

＋２ラージ・シールド　＋２スモール・シールド

＋3SMALLSHIELD&＋3LARGESHEILD

作者の名をとってルークの盾と呼ばれている。一昔前までは誰もがこの盾を使っていた。ザナドゥで産出された鉄とプラチナを秘伝の配分で組み合わせ、それを何度も何度も焼き込んで作り上げる。現在ではほとんど見うけられない。

＋３スモール・シールド

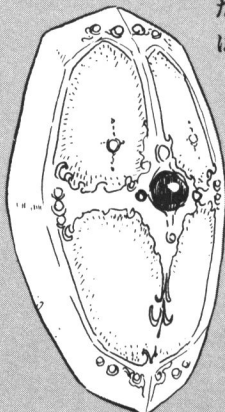
＋３ラージ・シールド

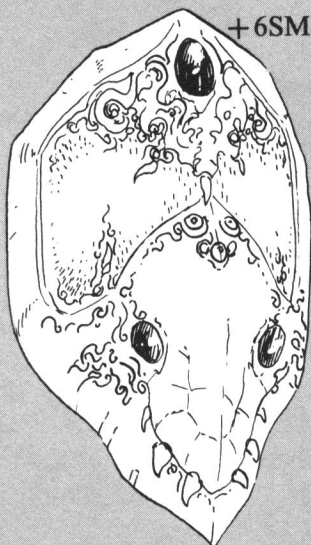
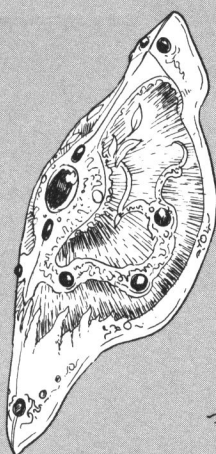
＋4SMALLSHIELD&＋4LARGESHEILD

ルークの盾の第二世代の物。実戦ではあまり使われたことはなく、試作品の段階を出ない。これを更に発展させた＋5SMALLSHIELD＋5LARGESHIELDへの橋渡し的な役目しかない。実戦での数少ないデータによると、下からの攻撃に弱いことがあげられている。

＋４スモール・シールド

＋４ラージ・シールド

＋5SMALLSHIELD&＋5LARGESHEILD

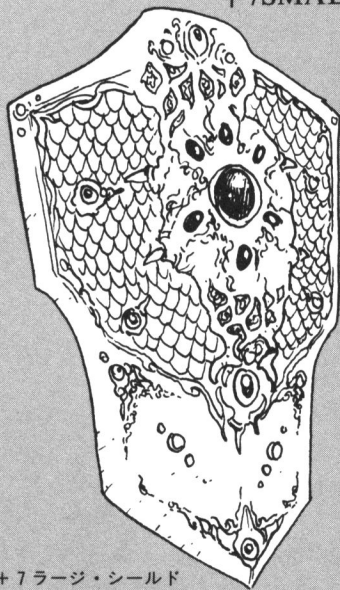
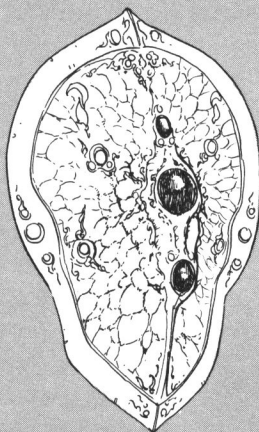
第三世代の盾。この盾は儀式にも使える装飾の美しさと実戦での強さの両方を兼ね備えている。ルビーも今までよりさらに大きくなった。実際、その防御効果は今までのより格段と向上している。ただし作られた数は少ない。

＋５ラージ・シールド

＋５スモール・シールド

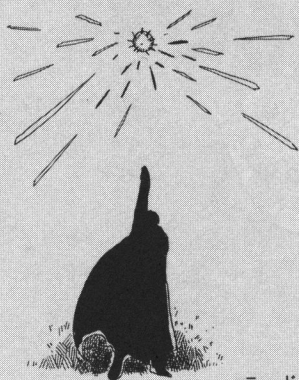
＋6SMALLSHIELD&＋6LARGESHEILD

＋6ラージ・シールド

＋6スモール・シールド

第三世代の盾よりも実戦面で強力にしたものである。というのは、魔術に対しても防御を施し、弱い魔術に対しては完ぺきな防御ができるようになったからだ。

迷宮内の塔の中に飾ってあるという。

＋7SMALLSHIELD&＋7LARGESHEILD

盾の中で一番完成度が高い。盾職人マルロスの作。この世でたった一つしかなく、まさに貴重品である。迷宮の一番奥に、この盾が隠されているらしいが、さだかではない。

＋7ラージ・シールド

＋7スモール・シールド

NEEDLE&DEG－NEEDLE

NEEDLEという魔法は大きく2つに大別される。一つは精神そのものを物理的に針として具現化させ相手に投げつけるもの。これは呪文を知っていればたとえ初心者でも精神力しだいで簡単に使うことができる。DEG-NEEDLEは杉の葉を用意し、それを魔法で鋼鉄に変えて相手の体内に送り込むものである。こちらの方はあきらかに古典魔法に属し、かなりの経験者でないと使うことができない。まずはじめに、NEEDLEで魔法に慣れておくことが好ましい。

ニードル＆デグ・ニードル

MITTER&DEG－MITTER

NEEDLEは違って相手の体の中に不安定な精神波動を埋め込む。何度もこの行為を行うことによって相手の精神だけでなく肉体をも蝕んでしまう。熟練するとついには次元をも越えてこの魔法をかけられるようになる。DEG-MITTERはこれと同様の魔法だが、相手は一人ではなく複数の者が対象となる。古代の魔術師OL＝DLEARKEより生み出された。

ミター＆デグ・ミター

DELUGE&DEG－DELUGE

デルーグ＆デグデルーグ

水を自由に操ることのできる魔法だ。国中が大干ばつで苦しんでいるのを見て、大魔術師、FUL＝GARAHAMが生み出したといわれている。一見地味な魔法のようだが、特定の、なかでも火を用いるモンスターには絶大なる力を発揮する。この魔法がいつのまにか広がり、多くの魔術師の間でさらにこれに改良を重ねたのがDEG-DELUGEである。

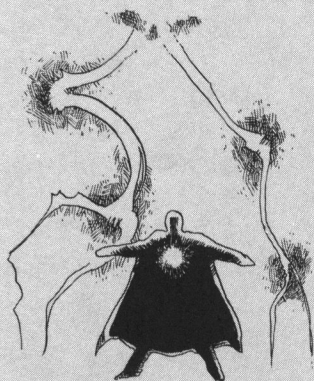
FIRE&DEG－FIRE

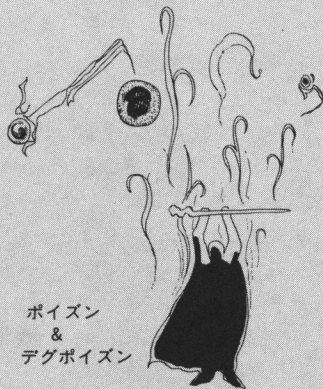
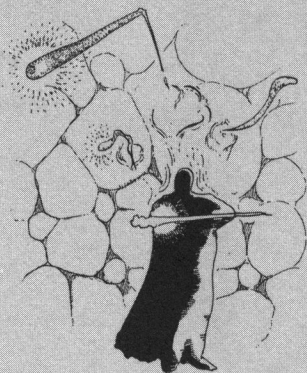
ファイア＆デグファイア

木炭に向けて呪文をとなえる。こうして火の精と交信するのだ。そこで一瞬、魔術師と火の精の戦いが繰り広げられる。これに魔術師が勝つとわずかな時間であるが、火を自由に操ることができる。ただし火の精に敗れてしまえば呪文はなんの意味もなさない。DEG-FIREはかなり高位の火の精を相手にするが夢の啓示を受けた者にとって、この魔法は朝飯前のはずである。

THUNDER&DEG－THUNDER

サンダー＆デグサンダー

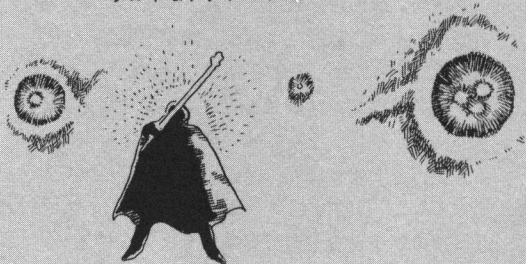
魔法のかけ方がひじょうに入り組んでいる。複雑怪奇である。最近、ようやく簡単な魔法のかけ方が発見されたが、それでも成功率は低い。両手を上にあげてクロスさせると、その周りに雷雲がとりまく。精神を集中させて発生する雷を制御する。限界まで蓄えたそれを相手に向けて一気に放射するのだ。DEG-THUNDERは強力なため、手に直接金属を持つと自分の身をも雷電で焼き尽くしてしまう。注意したまえ。どちらも失敗しないためにはまず第一に焦らないこと。これが肝心なのだ。

POISON&DEG－POISON

魔法の芸術とか、魔法の傑作といわれているものである。大魔術師OL＝DLEARKEの作である。作られてから2000年たった現在でも魔法のかけ方は全く変わらない。この魔法にかかった者の血液は毒となる。つまり狙った相手を必ず死に至らしめることができるのだ。呪文もさして難しいものではない。魔法がかからなくとも何度も連続してかけていれば必ず効果が現われる。いかにこの魔法が素晴らしいものか、また恐ろしいものかがわかるだろう。

ポイズン
＆
デグポイズン

CORROSION&DEG－CORROSION

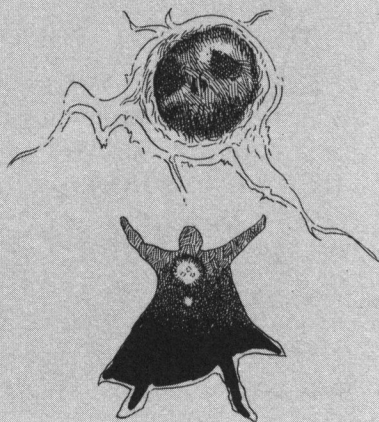
カロウジャン＆デグカロウジャン

人間はそれと気づかなくても必ず、なんらかの病気を持っている。もちろん肉体的なものであるし、精神的なものであるかもしれない。この魔法はその病気を増大させ、しかもその進行を数千倍にも進める恐ろしいものだ。ただし、魔法の射程距離が小さいためになるべく相手に近づき、精神をできるだけ集中させることだ。

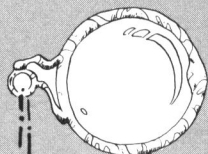
TILTE&DEG－TILTE

チルト＆デグチルト

ひじょうに強力なモンスターでも別の次元にあっては、弱者であることが多い。彼の不得意とする次元に戦いの場を移し、その世界で息の根を止めてしまおうという魔法である。その次元は大概は『死』の次元である。

DEATH デス

最高峰の攻撃魔術で、ともなう危険度もひじょうに高い。なにしろ、これをかけられた相手の存在は無に帰してしまう。これは違う次元に飛ばされるとかいった生易しいものではなく、その存在すべてが全宇宙からまったくなくなってしまうというものだ。全宇宙ののすべての力を相手の体の一点に集中させるために起こる。魔術師OL＝DLEAKE が造り出した。ガルシスを倒すにはぜひとも必要な魔法である。

MAGIC ITEM

スペクタクル

SPECTACLES

この眼鏡を通してモンスターを見ると、はじめて見たモンスターでもまるで以前から知っているかのように頭の中にその名称、能力などが次々と浮かんでくる。これがあれば戦いを有利に展開できるにちがいない。

RED−POTION

レッド・ポーション

外傷のみならず、毒の中和、精神的に受けた苦痛をも取り除く便利な薬である。エルフ族が栽培する極上のワインだとか、生命の源となる地の精の血であるとかいった噂が流れているが実際のところはよくわかっていない。

ランプ LAMP

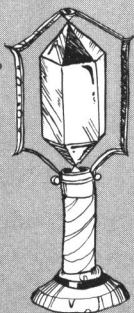
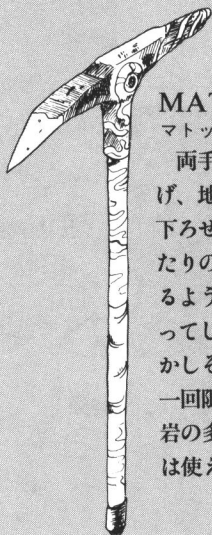
建物の中に入って、いったんこのランプに火をつけると、そこを立ち去るまでその火は消えることはない。燃料の心配はいっさいいらない。ごく普通のランプにコウモリの羽の油を用意し、後は呪文をとなえるだけで簡単にできる。呪文を知らなければ、魔法使いにいくばくかの金貨を払って作ってもらえばいいだろう。

FIRE−CRYSTAL ファイア・クリスタル

火山地帯で目にすることのできる水晶である。そのすべてに魔法の力が秘められている。『光を見よ』と唱えると天の方向へテレポートできる。つまりブラックオニキスとは逆の方向に移動できるわけだ。ただし、一度使うとあとは単なる水晶と化してしまう。

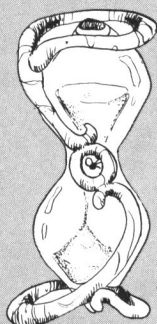
BLACK−ONYX

別名『黒龍の瞳』と呼ばれる宝石である。このブラックオニキスのうち暗闇で薄白く輝くものは魔法のかかった証拠だ。この証拠を掴んだなら『闇をみよ』と叫べ。すると地の底へテレポートできる。

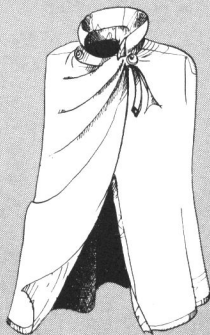
ブラック・オニキス

MATTOCK
マトック

両手で持ち上げ、地面に振り下ろせばそのあたりの土は溶けるようになくなってしまう。しかしその使用は一回限りであり、岩の多い土地では使えない。

HOUR GLASS アワーグラス

時を止める魔力を持つ砂時計。占星術と密接な関係がある。ひっくり返すと、上の砂が全部下に落ちるまでは周りの時間は完全に止まってしまう。ただし使いすぎると時間軸がずれて気づいたときにはあとの祭りとなる。

ウイングドブーツ

WINGED—BOOTS

皮製のブーツに不死鳥であるフェニックスの羽がついている。これを履けば自由に空を飛ぶことができる。ただし使う人の魔法の熟達度によってその滞空時間は異なるので注意が必要だ。自信のない人はなるべく早く地面に降りたほうがよい。

MANTLE マント

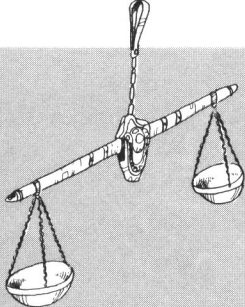
マントは通り抜けの道具の代名詞である。むかし、ザナドゥが『桃源郷』といっていたころ、当時の王に仕えた４人の魔術師がいた。彼らは王に仕えたことを誇りに思い、授けられたマントをいつも身につけていたという。

DAEMON—RING

デーモンリング

自分の姿を消すことができる。三大魔術師の一人であるOL＝DRAKEがダイヤモンドの指輪に魔力を封じ込めたのがそもそものはじまりといわれている。悪魔族デーモンの戦闘方法にちなみこの名がつけられた。ただし魔法を使ったあと、指輪は灰になる。

BALANCE バランス

解鍵の天秤。手にこの天秤を持って揺すると、目の前にある鍵の掛かった箱の蓋は自然に開いてしまう。どういうわけか天秤といえば箱あけというくらいそのイメージが定着している。

PENDANT ペンダント

この首飾りを握りしめて「わが道よ開け」と唱えると目の前の全ての扉は自ずから開いてしまう。これさえあれば魔法の鏡は必要ない。鍵を型どった装飾が施されており、盗賊達の願望がこのペンダントに込められているという噂もある。

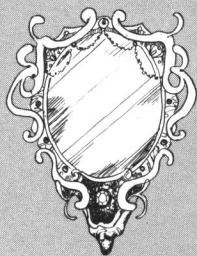
CANDLE キャンドル

誤って自分の恋人を剣で殺してしまい、その後洞窟に籠った一人の戦士がいた。彼は一生、剣を持たない誓いを立て、蠟燭の火をみつめて、ミイラになって死んでしまった。彼の念がこの蠟燭には乗り移っているのだろうか？　これを持っていれば、ミイラになって相手の攻撃をかわしたり、自分の存在感を消してしまうことが可能である。

RUBY ルビー

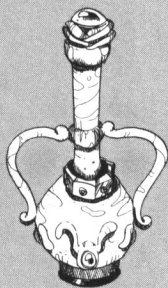
三大魔術師の一人GREAL＝MEKONNが巨人の腕力を封じ込めたルビーをいくつか造りあげた。いつの日かこれが必要になると思ったからである。これを握りしめ、次の呪文を唱える。『赤き胴の巨人の力を』……しばらくは巨人の腕力を使える。

BROWN POTION

南方のタルタスという木からとった赤茶色のネバネバした液体。これを飲めばしばらくの間は頭がすっきりし、魔法のための精神集中が簡単になる。ただしその後しばらくは頭がボッとするという副作用もあるので注意してほしい。武器を使いたくないとか、魔法だけで相手を倒したいときに便利だ。

MIRROR ミラー

この鏡に自分の顔を移すと一時的だが自分の体重を鏡の中に移すことができる。身軽にモンスターと戦うことができ、しかもその副作用があるわけでもないので持っていれば重宝するだろう。ただし時間がたつと鏡は割れ、預けていた体重は元のわが身に戻ってしまう。その瞬間、動きは鈍くなる。

ボトル BOTTLE

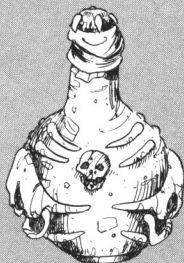
この中の聖水を飲むと人当たりがよくなる。お店で物を値切るとき便利だ。ある信者はこの中に宴の神ラムダの力が入っていると信じて疑わない。しかし実際は、ただのアルコール分の強い果実で作られた酒である。

GOLD ゴールド

もちろんザナドゥ迷宮界にはいろいろなモンスターが存在する。その中には頑丈な殻を持っていたり、なめし皮にすれば上等なものになるといったような何等かの形で価値のあるものが多い。何しろ店に持っていけば非常によい値段で買い取ってくれるのだ。ゲームの上ではこの価値の基準を金貨で換算する。

フード FOOD

モンスターの肉は総じてまずい。唯一、マイコニッドは美味だといわれているが保証の限りではない。しかしどうしても食べなければならないのなら毒に注意してほしい。毒があるならきれいに取り除くことを怠ってはならない。

ELIXER エリクサー

死者の魂を液体にしたもの。闇の魔法を使い、何人もの魂をいけにえにして作られた。これの所持者が死ぬと瓶が割れ、中の液体が彼の死体にかかる。そのとき彼の肉体は蘇る。非常に価値のあるものである。あまり無駄にするな。

MUSHROOM マッシュルーム

二百年に一度だけはえてくるきのこだ。もちろん大変貴重である。これを食べれば、内に秘めたる力を発揮でき、強靱な体を持つようになる。ガルシスの波動が、きのこの生育にいいのかザナドゥ迷宮界の中には2、3生息しているといわれている。

POISON 毒

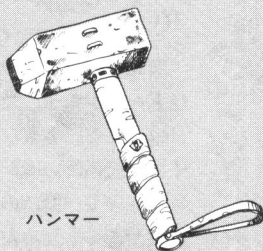
モンスターの中には猛毒をもつものが多い。このようなモンスターと戦い勝利をおさめたあとは、傷ついた体を丹念に調べてみることが肝心だ。思わぬところが毒にやられているかもしれないからだ。もっとも宣教師によれば毒にやられることは自らの罪を清めることだというが。

HAMMER

ハンマー

これを持っていると重い鎧を着ていても、重い剣を振りかざしても、まるで何も持ってないごとく楽々と行動できる。つまり身につけたものの力を増大させるハンマーである。もともと巨人の持ち物であったのを、魔法で縮小させて人間の持ち物としたものである。

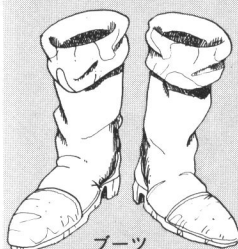
HOLY－BIBLE

ホーリィ・バイブル

ある牧師が夢の中で数々のモンスターに出会った。夢からさめた彼はモンスターの特徴、弱点などを事細かに記した。それは、ひとつの物語の形式をとっていて、幾多のモンスター、並びにガルシスについての記述が並べられている。しかし、最後のページは白紙のままである。おそらくガルシスを倒すと現われてくるのであろう。

PENDANT ペンダント

装飾に水晶を用いており、別名、賢者の首飾りと呼ばれる。この首飾りを身につけると雑念が消え去り、物の真実が見えてくる。自然と知識が備わるのだ。それもそのはず。王に認められた5人の賢者達が後世の人々のために、この首飾りに自分の知識を封じ込め、地上にばらまいたからだ。

BOOTS

ブーツ

草の繊維を幾重にも組み合わせた靴だ。誰が履いてもぴったりと合い、いったん履くと靴は消えて見えなくなる。そして、体は軽くなり、モンスターとの戦いを有利に展開できる。

MAGIC GLOVE

マジック・グローブ

これも、いったん身につけると消えてなくなる。そしていままで手にしたことのない武器でも器用に扱うことができる。今までこの手袋を手にしたものの魂がこの手袋に乗り移り、その経験がどのような武器の扱いをも可能にしているのだ。

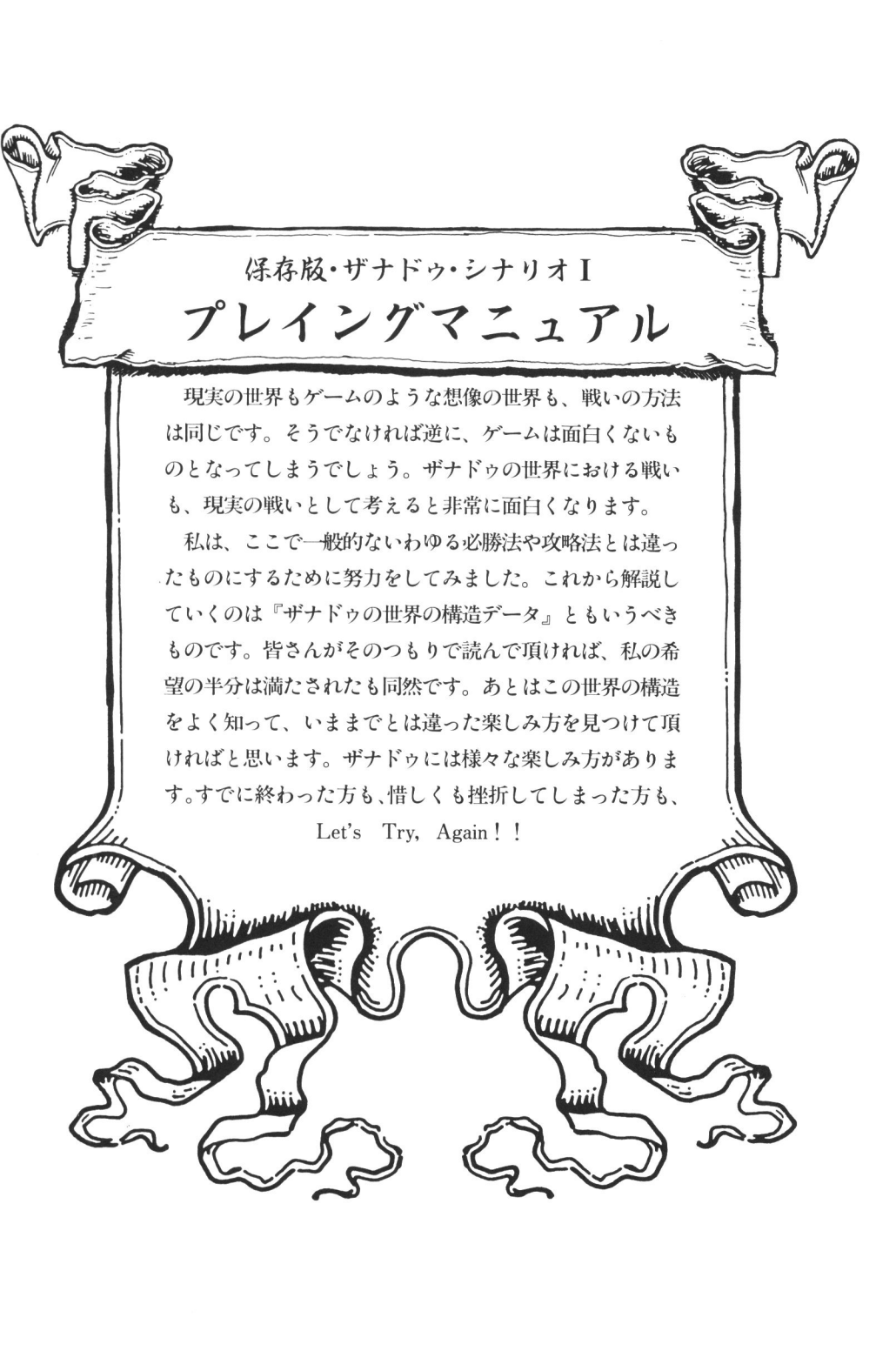
ROD

ロッド

魔術師の杖はそのほとんどが弟子に受け継がれる。さもなくば、魔術師の魂が杖を見守り、魔法の資質があると認めたものにこれを使うことを許すのだ。つまりその者を弟子と認めるのである。

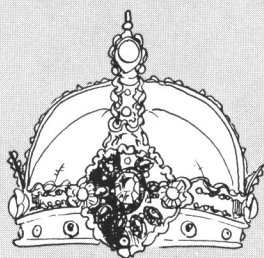
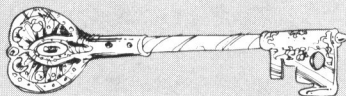
CRYSTAL

クリスタル

魔法は精神状態が不安定だと簡単にかかってしまうものだ。この水晶を持つと心は澄み渡る。よって魔法の被害を最小限に抑えられる、というわけだ。また装飾品としての価値も高く、必要がなければ、宝石商の所に持っていけば高く買ってくれる。

CROWN クラウン

ザナドゥを統治するものの証として4つの輝く王冠がある。『レビック』『クォージィ』『タイロン』『ザグリュイレス』である。キングドラゴン＝ガルシスを倒すためにはこの王冠4つを揃えて統治者の証をたてなければならない。

KEY

キー

ギルドの職工たちが作った。彼らはその製造上の秘密を決して外部に漏らそうとはしない。だがその効果は絶大で、どんな扉でもあけてしまう。ただしその効果は一回きりだ。

保存版・ザナドゥ・シナリオI

プレイングマニュアル

現実の世界もゲームのような想像の世界も、戦いの方法は同じです。そうでなければ逆に、ゲームは面白くないものとなってしまうでしょう。ザナドゥの世界における戦いも、現実の戦いとして考えると非常に面白くなります。

私は、ここで一般的ないわゆる必勝法や攻略法とは違ったものにするために努力をしてみました。これから解説していくのは『ザナドゥの世界の構造データ』ともいうべきものです。皆さんがそのつもりで読んで頂ければ、私の希望の半分は満たされたも同然です。あとはこの世界の構造をよく知って、いままでとは違った楽しみ方を見つけて頂ければと思います。ザナドゥには様々な楽しみ方があります。すでに終わった方も、惜しくも挫折してしまった方も、

Let's Try, Again！！

ここでいう攻略法とは、どういうものなのか？

これから説明していくザナドゥの攻略法とは、これまで雑誌などで紹介されてきた『攻略法』『必勝法』とは全然違います。ここで解説されるのは『ザナドゥの世界の構造』です。つまりプログラム、データからみたザナドゥをベースに記されているもので、いわゆる体験談ではないのです。

本書にはモンスターの詳細なパラメータと解説だけが載っているわけではありません。そのモンスターが実際にどこから発生して、どの辺りをうろついているのか、そのモンスターとそれぞれのキャラクターが戦闘した場合、どんな結果になり何が得られるのか等、考えられる限りデータにすることをこころがけました。そうすることで、キャラクター（主人公）の特定の行動がどのような結果となるのかを予測することが出来るようになると共に、その理由までもがわかるようになるのです。

これから解説する『世界の構造』は膨大なデータの量によって成り立っています。でも、一つ一つはすごく簡単なことですから、落ち着いて読んでいただければ、必ず理解することができるようになっています。

また、代表的とも思われる二つの攻略法を、例題として解説してあります。これはあくまでも一つの例であって、これを利用してあなたなりのオリジナルな攻略法を考えてみていただくと面白いでしょう。むしろ、ぜひそうしていただきたいのです。

この本を手にしたあなたは、ザナドゥについてあらゆる知識を身につけることができます。それらは、決して難しいことでも面倒なことでもありません。

おそらくこの本を読まれるかたがたは、ザナドゥをすでに終わったか、終わる寸前のかたであると思います。一度ザナドゥを終わらせてしまったあなたには、別な楽しみ方もまだまだあるのだということを、この本を通じて知って頂きたいのです。

ザナドゥは、モニター上に展開される『二次元の世界』にしかすぎないのかもしれません。しかし、ザナドゥをプレイしている間、その人はディスプレイを越えてザナドゥの世界の住人となっているのです。あなたはきっと、頭のなかでさまざまなことを想像しながら、この世界での冒険を楽しんだはずです。

そんなあなたの想像の世界に、原理と世界の構造などの完全な知識を加えてもらえれば、間違いなくザナドゥをまったく新たに楽しむことができるでしょう。この本を読むことは、すでに十倍もザナドゥを楽しめる切符を手にしたのと同じことなのです。

攻略法を考えるために必要な知識

キャラクターの能力はゲームの進行にどう影響するのか？

まず、キャラクターの持っている能力の意味をここでもう一度復習してみよう。なお、ここで使われる略称は以下の本文における表記となる。

Max.Hit-Point（生命力最高値）

キャラクターの生命力の最高値で、食料(FOOD)の消費量と、レッドポーションによる生命力の回復量はこれを基準にして決められる。

Hit-Point（現在の生命力）

現在の生命力。

STR（ストレングス）

武器を使った場合の攻撃力を決定するキャラクター側の能力。

INT（インテリジェンス）

魔法を使った場合の攻撃力を決定するキャラクター側の能力。

WIS（ウィズダム）

アイテムの効力を決定するキャラクター側の能力。

DEX（デキシティィリティー）

宝箱を開けるのに必要とする時間を決定する。

AGL（アギュリティー）

戦闘で、キャラクターの攻撃に対し、モンスターの反撃の可能性とモンスターとの移動の速度の差を決定する。モンスターのAGLとの比率から算出する。

CHR（カリスマ）

武器等の装備やKEYなどの売買の価格を決定する。実際どのような影響を価格に与えるかは、後の項で解説する。なお、このパラメータだけは、キャラクターが成長しても増強されない。つまり、ゲーム終了まで初期設定のままである。

MGR（マジックレジスタンス）

魔法攻撃を受けた際の防御率。上限は100で、これを超えると逆に受けるダメージが大きくなる。

EXP（エクスペリエンス）

戦闘でモンスターを倒すたびに得られる経験値であり、累積されていく。武器で倒した場合はファイターのEXPとして、魔法で倒した場合はウィザードのEXPとして扱われる。

装備のEXP

武器（W-EXP)、魔法（M-EXP)、ヨロイ（A-EXP)シールド（S-EXP)、アイ

テム(I-EXP)などを使った経験で、各装備の実際の効力を決定する要素。( )内は、本文における扱い名称である。W-EXPは武器で、M-EXPは魔法で、敵を倒した場合に＋1される可能性がある。A-EXPおよびS-EXPは、それらで敵の攻撃を受けた時に＋1される可能性がある。I-EXPは、1回使用するたびに＋10される。

商品の売買価格にカリスマはどう影響するのか？

商品購入やヒーラーでの生命力回復にかかる費用は、すべてカリスマの影響を受ける。例外はINNで休む場合とFOODを買う場合だけである。

カリスマだけは、トレーニンググラウンドで設定した値から、たとえキャラクターがいかに成長しようとも変わらない。カリスマをアップさせるようなアイテムは一時的に二倍にするものがあるだけだ。このため、初期のカリスマの設定が冒険に対して最後まで影響し続ける。カリスマは、高いにこしたことはない。キャラクターが持てるカリスマは最大でも100なのだから、トレーニンググラウンドでは、ぜひ100に設定したいものである。なぜならば、カリスマが100で、これを二倍にするアイテムを使って、ようやく商品を定価の半額で買うことが可能になるからだ。

カリスマが50以下というのは、論外である。定価より高く品物を売りつけられてしまい、ほとんどの場合、冒険を続行することに支障をきたすことになるだろう。カリスマと品物の購入価格の関係式は〔購入価格＝定価×価格変動率〕となる。

価格の変動率は下の表の通りだ。

カリスマ値	価格変動率	CHR 1当たりの変動率
0〜49	200％〜102％	2％　ダウン
50〜99	100％〜75.5％	0.5％　ダウン
100〜199	75％〜50％	0.25％　ダウン
200	50％	…………………

KEYの価格とヒーラーでの治療費は、キャラクターのレベルや、Max.Hit-Pointによっても変わる。関係式を示すと、それぞれ次のようになる。

KEY購入価格＝(ファイター、ウィザードで高い方のキャラクターレベル＋1)×価格変動率％×100

ヒーラーの治療費＝Max.Hit-Point×価格変動率×0.08 (8%)

例題：キャラクターの高い方のレベルが5で、カリスマが50の時のKEYの価格をもとめよ。

(5＋1)×1.0×100＝600

よって、購入価格は、KEY 1 個当たり 600 GP になる。

＊ただしカリスマの影響を受けない INN では、1 GP で 10 Hit-Point が回復し、FOOD は、1 GP で 10 FOOD 買える。

Max. Hit－Point と FOOD 消費量の関係は？

FOOD と Hit-Point とは、ひじょうに密接な関係にある。FOOD が減ると Hit-Point がその消費量に応じて回復するようになっているのだが、ダメージを受けていないキャラクターは、すでに Hit-Point が最大になっているため、FOOD だけが消費されてしまうのである。逆に、FOOD がなくなったキャラクターは、一定時間ごとに Hit-Point が減らされていく。FOOD の消費量は Max. Hit-Point によって決まり、次のような式で消費量が定められる。

FOOD 消費量＝Max.Hit-point×0.1％　(小数点以下四捨五入)

FOODは一定時間ごとに消費され、かわりにその分Hit-Pointが回復されるようになっているわけである。たとえば、Max.Hit-Pointが10000なら、消費されるFOODは10づつであり、かわりに10づつHit-Pointが回復するわけである。

ちなみに、FOOD が消費される時間は下の表を参考にしてもらいたい。

Time≒ 8 se (外の場合)	測定は PC－8801SR にて、SOUND ON 時に行った結果で、画面中にモンスターがいない場合。
Time≒ 4 sec (タワー内の場合)	

この表を見れば、外なら 8 秒おきに FOOD が減っていくということがわかる。ただし、この数値は機種や条件によって多少違うことがあることを、あらかじめご了承願いたい。

キャラクターがレベルアップする時の能力はどう増強するのか？

ファイターないしはウィザードの経験が戦いによって一定の値に達した時にテンプルに入れば、キャラクターのレベルアップが行なわれることは、すでにいまさら言うまでもないことだ。ただし、レベルアップの際は Max.Hit-Point があがるだけではなく、ファイター、ウィザードのどちらのレベルがあがるかで、キャラクターの増強される能力も変わってくる。

Max.Hit-Point の増強は、レベルアップするために入ったテンプルのあるレベルとも関係していて、次の式のぶんだけ増えるようになっている。

(ファイター、ウィザードのいずれか高い方のレベル＋1) —

(レベルアップする場所のレベル)〕×2500

またボーナスというわけではないが、レベルアップに関係なく Hit-Point の

下2ケタが77の時にテンプルに入ると、Max.Hit-Pointが1000増強されるようになっている。

生命力をより多く持つためには、常にレベル1でレベルアップしたり、生命力の下2ケタが77の時にテンプルに入ればいいのだが、あまり大きな生命力を持つことは、無意味であったりかえって冒険がつらくなることがあるので、ほどほどにするべきだろう。いうまでもなく、Max.Hit-Pointが大きくなればなるほど、FOODの消費量が増えることを考えながら生命力の増強をするべきだといえる。

なお能力の増強は、ファイターのレベルが1ランクアップするごとに、STR、AGL、DEXおのおのが5づつ増強される。

ウィザードのレベルが1ランクアップする場合は、INT、WIS、MGRがそれぞれ5づつ増強されていくのである。

まあ、キャラクターの能力が増強することに関しては問題はないだろう。ただし、ウィザードのレベルが上がる時に増えるMGRの値には、充分な注意が必要だろう。MGRは先に記したように最大の効果があるのは100までであって、これを越えると逆に魔法で攻撃を受けた時のダメージが増えてしまう。従って、これが100を越えるほどウィザードのレベルを上げるのはあまり好ましくないし、トレーニンググラウンドでこれを設定してしまうのは愚かなことである。MGRは、冒険開始にあたっては0でいい。

後半になれば魔法を使って攻撃してくるモンスターが増えてくる。これにちょうどあわせるように、ウィザードのレベルをアップさせ、MGRを上げていくのがベストだ。

WISとアイテムの効力の関係はどうなっているのか?

アイテムの効力はWISで決定されるが、これで効力が決まるのは装備して使うアイテムだけである。つまりハンマーやグローブのような、取った瞬間に効力が発揮されるアイテムとWISは無関係である。

アイテムと効力との関係には、2種類のタイプがある。レッドポーションによる生命力の回復が決められる場合と、アワーグラスやデーモンズリングなどの他のアイテムの、効果の有効な時間が決められる場合だ。

レッドポーションによる生命力の回復と、WIS、I－EXPの関係は、次のようになる。

生命力回復値＝Max.Hit-Point×WIS%×(レッドポーションのI-EXP%)

この式に%がついているのは、その値を百分率（パーセント）で扱うことを

意味する。つまり、WISが30ならば、30％……式では0.3となる。また、I−EXPは255以上にはならないのを覚えておいてもらいたい。これは、後にでてくる武器・魔法の使用経験に関しても同じだ。

例題：WISが30、レッドポーションのI−EXPが50の時の生命力の回復値の計算。Max.Hit-Pointは1500。

1500×0.3×0.5＝255　つまり、Hit-Pointに255が加えられることになる。

また、他のアイテムの効力の有効時間を求める式は次のようになる。

有効時間＝WIS×（そのアイテムのI−EXP％）

ここで求められた数値はゲーム上の時間だが、1あたりFOODが減るのと同じ時間である。つまりこの値が1なら、外では約8秒有効になるというわけだ。

例題：WISが60、I−EXPが70の場合の効力の有効時間の計算。

60×0.7＝42 Time　実際の時間は、42×8＝336秒となる。

攻撃力と能力の関係はどうなっているのか？

武器の攻撃力はキャラクターのSTRに、魔法の攻撃力はINTと、それぞれ使用する武器・魔法の使用経験によって決められる。これらの攻撃力は、乱数で若干の修正がなされる。ステータスで見れるそれぞれの攻撃力は、この乱数の修正が入る前の基本値である。これらの関係を式にすると次のようになる。

武器攻撃力の場合（W・Sと略す。なお、STR％×W-EXP％≦255％）

W・S＝使用武器本来の攻撃力×STR％×（使用武器のW-EXP％）×（±120％〜90％RND）

＊（±120％〜90％RND）はその範囲内で乱数による補正が行われる事を意味する。

例題：STRが50。使う武器がダガーでW-EXPが67の時のW・Sの算出。

300×0.5×0.67＝100.5

よって、最大100.5×1.2＝120.6

最小100.5×0.9＝90.45

なお、実際は小数点以下四捨五入である。

魔法攻撃力の場合（M・Sと略す。なお、INT％×M-EXP％≦255％）

M・S＝使用魔法本来の攻撃力×INT％×（100−その魔法に対するモンスターのMGR）％×（使用魔法のM-EXP％）×（120％〜90％RND）

例題：INTが70で、使っているのがMitter、M-EXPが99でその魔法に対するモンスターのMGRを35として、M・Sを算出する。

1000×0.7×0.65×0.99＝450.45

よって、最大 450.45×1.2＝540.54

最小 450.45×0.9＝405.405

モンスターの攻撃力はどう設定されているのか？

モンスター側の武器・魔法の攻撃力の計算も、キャラクターのものとまったく同じように計算されるが、乱数による修正の幅がキャラクターに比べて大きくなっており、弱める方の幅がキャラクターより15％も増やされている。モンスターはやや攻撃力にムラがあるように、つまりキャラクターに戦闘が有利になるようにされている。スペクタクルズで見れる攻撃力は、乱数で修正される前の基本値が表示される。

武器攻撃力の場合

W・S＝（設定武器レベルに対応する武器本来の攻撃力）×STR％×(125％～75％RND)

魔法攻察力の場合

M・S＝（設定魔法レベルに対応する魔法本来の攻撃力）×INT％×（100—キャラクターのMGR）％×（125％～75％RND）

＊当然ながら、STRとINTはモンスターのものである。

防御力は装備によってどのように影響を受けるのか？

防御力はキャラクターの能力にまったく影響されないものだ。防御力は、装備しているヨロイとシールドの持つ本来の防御力とそれぞれの使用した経験から決められる。シールドは前方のみの防御で役にたち、ヨロイは前120％、横100％、後ろ50％と防御率が決まっている。注意しなければならないのは、シールドもヨロイも、使用経験が200以上にはならないことだ。ステータスに表示される防御力は、キャラクターの正面の防御力である。これらを公式でしめすと次のようになる。

正面の防御力（F・DFと略す。尚、A-EXP & S-EXP≦200）

F・DF＝使用しているヨロイ本来の防御力×A-EXP％×120％＋装備シールド本来の防御力×S-EXP％

＊なお、120％はキャラクター正面防御率

例題：ヨロイはレザーアーマー、A-EXP＝88、シールドはラージシールド、S-EXP＝70の時のキャラクターF・DFの算出。

200×0.88×1.2＋500×0.7＝561（少数点以下四捨五入）

方向の防御力（DF と略す。更に側面防御力を S・DF、後方防御力を B・DF）

DF＝使用しているよろい本来の防御力×A-EXP%×攻撃を受ける方向の防御率%（攻撃を受ける方向の防御率：側面＝100 %、後方＝50 %）

例題：F・DF を算出した時と同じ条件にて、S・DF と B・DF を算出。

200×0.88×1.0＝176　よって S・DF＝176

200×0.88×0.5＝88　よって B・DF＝88

モンスターの防御力はどのように計算されているのか？

モンスター側の防御力の計算もキャラクターの場合とまったく同じである。設定されているヨロイレベルに対応するヨロイの防御力と、設定されている各方向の防御率から計算される。スペクタクルズで表示されるのは、そのモンスターの正面の防御力である。これらを公式で示すと次のようになる。

DF＝設定レベルに対応するよろい本来の防御力×攻撃を受ける方向の防御力%

例題：そのモンスターが、レベル 5 のヨロイを装備し、正面、側面、後方の防御率が、それぞれ 130 %、76 %、39 %であった場合の各方向別の防御力の算出。

1500×1.3＝1950　よって F・DF＝1950

1500×0.76＝1140　よって S・DF＝1140

1500×0.39＝585　よって B・DF＝585

なお、レベル 5 のヨロイは、スケール・アーマーである。

AGL は移動・戦闘にどう影響しているのか？

AGL（アギリティー）は、移動と戦闘において、重大な影響を及ぼす能力である。移動の際は、キャラクターの移動するスピードは変わらないが、モンスターの移動する早さに影響する。戦闘では、キャラクターがモンスターに攻撃する際、モンスターがどれだけ反撃するのかが決定されるものだ。これが低いキャラクターは、戦闘では、モンスターからの攻撃を多く受け、一匹倒すために甚大なダメージを生命力に受けることになる。前半はさほど気にならなくても、後半はモンスターの AGL も高いため、少なくともそれらと同等の AGL を持つキャラクターであってもらいたいところだ。

キャラクターの移動速度

主人公の移動速度は、AGL 値に関係なく一定。タワー内は、外の約二倍になる。ミラー使用に限り、移動速度が二倍になる。
＊ただし、通常移動速度の場合

外での移動速度	距離 16（キャラクター分）≒2.5 sec
タワー内移動速度	距離 32（キャラクター分）≒2.5 sec

＊ PC-8801SR で、SOUND ON 時に測定した結果。

モンスターの移動速度

モンスターの移動速度はキャラクターの AGL とモンスターの AGL の比率により決定される。ただし、最大 2 倍までとしている。

＊キャラクター AGL：モンスター AGL＝100：50 なら、
モンスターの速度は、キャラクターの半分になる。

戦闘に関しての AGL の影響

戦闘とAGLの関係は、攻撃しているモンスターに、反撃を受けるまでに何回攻撃可能かどうかを決定する。これもキャラクターのAGLとモンスターのAGLの比率で予測される。(攻撃成功率を決定するものでない事に注意！)

＊キャラクターの AGL：モンスターの AGL＝A：B ならば、
キャラクターが A 回攻撃する時に、モンスターは B 回反撃できる。

例題：キャラクターの AGL が 70、モンスターの AGL が 50 とした場合のモンスターの反撃の可能性予測。なお、モンスターは必ず反撃すると仮定する。

70：50＝7：5＝1.4：1

よって、キャラクターが 3 回攻撃をした場合、モンスターは 2 回ほど反撃をすると考えられる。
(なお、実際はキャラクターが常に 1 とされて考えられている。つまり、1：2、1：3、ないしは 1：1／2、1：1／3 のように、整数倍ないしは整数分の 1 とされているのである。)

使用武器とキャラクターの攻撃成功率はどう関係するのか？

攻撃成功率は、キャラクターにのみある要素だ。つまり、キャラクターのファイターとしてのレベルと対応する武器のレベルに応じて、攻撃が成功したか失敗したかを決めているのである。キャラクターはそのレベルに応じた武器を使うべきであり、キャラクターのレベルよりも高すぎるレベルの武器による攻撃は、攻撃が失敗しやすいと言うことである。モンスターにはこれはない。モンスターは、常にモンスターのレベルに応じた武器を持っているとの設定であ

るため、攻撃成功率は常に100％なのである。

攻撃成功率％＝（ファイターレベル＋1）／（使っている武器のレベル＋1）×100

＊ただし、アワーグラス使用時は無条件に100％である。

例題：ファイターレベルが0、使っているのがハンドアックス（レベル3）であった場合の攻撃成功率の算出。

(0＋1)／(3＋1)×100＝25

よって、攻撃成功率は25％となり、4回に1回しか攻撃が成功しない。ちなみにキャラクターのAGL：モンスターのAGL＝2：1であったとすると、実際は、2：1×4＝2：4＝1：2になり、キャラクターが一回攻撃するまでに、反撃を二回受けることになるわけである。

戦闘によるダメージはどう計算されるのか？

攻撃力、防御力の計算を行なうのは、最終的にこのダメージの計算を行なうためである。これが計算され、生命力から引かれていき、0以下になったモンスターまたはキャラクターは死亡したと判定されるわけである。武器による攻撃と魔法による攻撃のためのダメージの計算は多少違い、それぞれ次の公式に示される。

武器による攻撃の場合

ダメージ＝攻撃側のW・S—防御側のDF

DFは、攻撃を受ける方向の防御力（F・DF、S・DF、B・DF）である。

魔法による攻撃の場合

ダメージ＝M・S

なぜならM・Sはその算出にあたり、すでに防御側MGRを含んでいるためである。ダメージを受けると、Hit-Point ＝Hit-Point—ダメージとなる。

戦闘に基本的な方法はあるのだろうか？

基本的な戦闘の方法には、次の4つがある。

これらはすでに当たり前の方法ではあるが、やはり基本なので解説しておくことにしよう。

①　剣だけで戦う。

②　魔法だけで戦う。

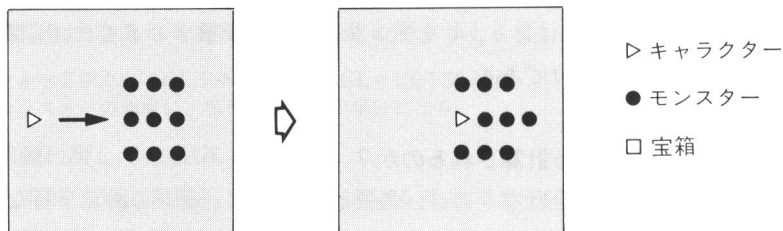
③　アイテムを使って戦う。

④　①〜③を併用し戦う。

①剣だけで戦う方法

この方法は、あまりにも当たり前すぎる方法で、武器を装備してただひたすらモンスターにぶつかるだけで行われる攻撃だ。モンスターとぶつかるのだから、当然、反撃を受ける事を考えなくてはならない。攻撃する方向は、モンスターの最も防御力が弱い方向に行なうのが、よいだろう。

この戦い方で最も悪いのは、集団でやってくるモンスターに、正面から攻撃をしかける事だ。(もっとも、自分の防御力がモンスターの攻撃をよせつけないほど強ければ問題はないが……) 下の図を見よう。

▷ キャラクター
● モンスター
□ 宝箱

これでは自分から、『周りを囲んでくださいよ』と頼んでいるようなものだ。

自分が一匹のモンスターと戦っている間に、まわりからどんどん攻撃されてあげくの果てに、エリクサーのお世話になってしまう。

このような場合は、密集しているモンスターをバラバラにして、一対一で戦うのが原則だ！　特に、AGL が自分より高いモンスターの場合、移動速度が早いから、近づきすぎないうちに、素早く攻撃しよう。

剣による戦法〔攻撃する方向を選ぶ〕

ほとんどのモンスターは、正面の防御力が一番強い。だから横や後ろから攻撃するわけだ。そして、横や後ろから攻撃されたモンスターは、反撃のためにキャラクターの方向にまず向かなくてはならない。ここでモンスター側には1回のロスが生じる。その時にキャラクターが後ろにずれれば、次のモンスターの反撃は空振りになる。これが『ヒット・エンド・ラン』戦法だ。

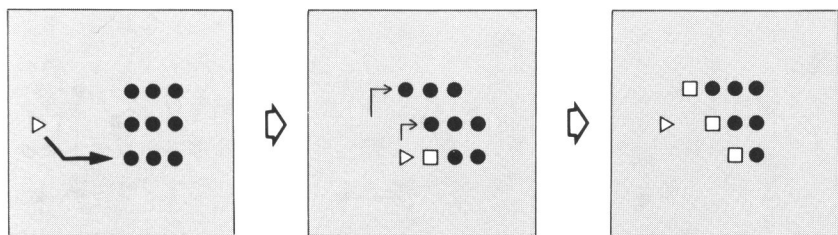
剣による戦法〔ヒット・エンド・ラン〕

これをやる場合は、モンスターには、正面を向きながら後退すること。(シフトキーを押しながら移動する) モンスターの反撃が空振りした後、接近してくるから、ここでまた攻撃し、後退する。これを繰り返し行えば、モンスターの反撃を受けずに攻撃できる！

ただし、これを確実にやるためのタイミングはなかなか思うようにいかないのが泣かせどころ。

なお、この『ヒット・エンド・ラン』戦法は、キャラクターを追いかけてくる戦闘行動タイプのモンスターには、正面に対してしか攻撃出来ないのを忘れないでほしい。

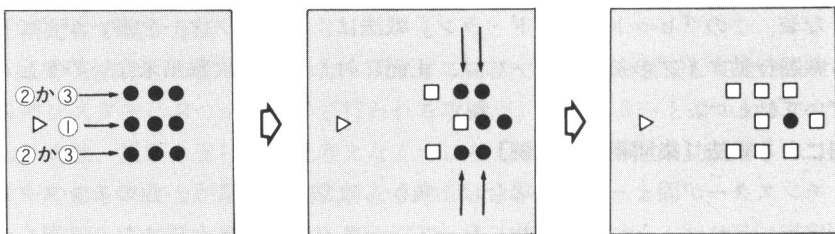
剣による戦法〔集団相手の戦闘〕

モンスターが固まって来た場合は、角から攻撃していこう。角のモンスターが宝箱になれば、それが障害物になってモンスターの動きを停めたり、遅らせたりできる。これを見計らって一番前の列のモンスターを次々に攻撃していけば、なんと安全地帯ができてしまう。後は一匹ずつモンスターを誘きよせて残りを始末してしまおう。キャラクターがレベルアップして行った場所のモンスターは、一対一ならばキャラクターの方が絶対優勢なのだ。(もちろん、多少の例外はある)

②魔法だけで戦う

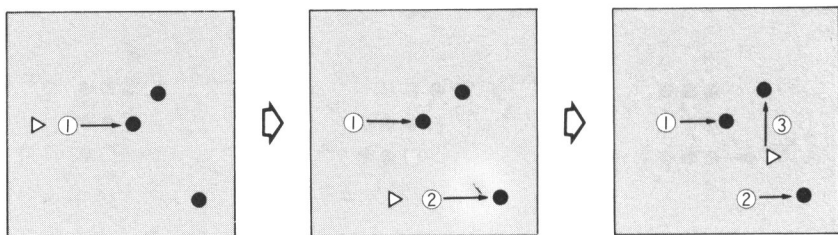
次は、魔法だけを使った方法だ。単独魔法は誘導出来るのである!

モンスターが、その魔法に対してのMGRを持っていなければ、武器のように攻撃成功、不成功がないから、キャラクターレベルに関係なくビシバシ強い魔法が使える。もちろん、買わなくてはならないのはいうまでもない。魔法は長距離から攻撃できるから、当然モンスターが魔法を使って攻撃してこない限り、反撃を受ける心配はない。

魔法による戦法〔動かずに攻撃する〕

これはごく普通の方法だ。自分はモンスターから最も離れた安全な場所にいて、やってくるモンスターをドンドン攻撃していく。固まって来るモンスターは、一番前の列の中央、そして左右のモンスターを順に攻撃すると、ちょうど宝箱が三角形に並んでモンスターを動けなくしたり、残りを二分させるクサビの役割を果たす。

後は、上の図のように誘導を巧みに行って、次々と攻撃する。

必須戦法〔移動しながら攻撃する〕

モンスターが魔法で応戦してくるようだとチョットやっかいだ。そんなモンスターと魔法で戦う場合は、魔法を放ったらすぐ移動し、また放つ。移動しながら魔法の誘導も可能だけど、これは『ヒット・エンド・ラン』よりむづかしいから、モンスターの正面で撃ったらそのままにしておくので充分だ。

なお移動した時、どのモンスターとも縦または横の直線上の位置に行かない事。その位置にキャラクターがいくと、モンスターの魔法で攻撃してくる。相手の数が多い時は特にこの事に注意しよう。

③アイテムを使って戦う方法

これは、いささかトリッキーな戦法だ。特別なアイテムを戦闘で使用する事で、モンスターの攻撃する力を無くさせてしまう方法だ。私は個人的にあまり好きではないから、通常の戦い方ではなかなか勝てないモンスターにしか使わない。なお、御存知だとは思うが、デカ・キャラには効かないものがほとんどだというのを忘れないでもらいたい。

アイテム別戦法〔レッドポーション〕

普通に戦い始めて相手が強すぎて、Hit-Point は残すところ後わずかという時にこいつを装備していれば、窮地をしのげる。普通は、これを使った後逃げた方がいい。

この方法は、デカ・キャラと戦う時にも通用する。その場合の方が、役にた

つだろう。

アイテム別戦法〔デーモンズリング〕

これを使えば、あなたも透明人間。どんなモンスターも、もはやでたらめに動くだけだ。これは、通常なら追いかけてくるモンスターほど、その傾向が強まる。

あなたは攻撃される事もない。魔法でも、武器でも、好きな方法でモンスターをじっくり攻撃できる。

アイテム別戦法〔アワーグラス〕

姿を消すのも、時間を止めてしまうのも、どちらも似たもの同士。ただし、消えてしまうモンスターなんかは、消えたままになってしまうので注意！　なお、こいつを使えば、どんな武器も攻撃成功率が100％になる。そうなれば、日頃当たりにくい武器のW－EXPを向上させるチャンスとなるだろう。

アイテム別戦法〔キャンドル〕

ユニークなアイテムだ。私はこれが好きだ。なにせ自分がスケルトンに変身してしまう。これを使った時は、魔法しか使えない。そして、武器攻撃するモンスターからは攻撃されないが、魔法攻撃してくるモンスターは攻撃してくるから、相手を見て使わなくてはならない。こいつは、どちらかというとモンスターの群の中を通過したり、自殺的行為——つまり自らぶつかって来て勝手に死んでしまう奴を回避するのに最も役立つ。こういう奴はカルマモンスターに多い。本当に迷惑な話だ。

アイテム別戦法〔ミラー〕

自分のAGLを二倍にする事は、相手のAGLを半分に下げた事と同じになる。移動するにも二倍も早いから、同じ場所へいくにも半分のFOODを消費するだけですむ。ルビーと組合わせて使うと武器攻撃にもの凄い増援を得たのと同じことになる。

アイテム別戦法〔ルビーとブラウン・ポーション〕

ルビーはSTRを、ブラウン・ポーションはINTを二倍にするポーション。武器、魔法の攻撃力が二倍になるのは単純計算で済む。ただ一つ忘れないように！　武器攻撃力も魔法攻撃力も、STR×W-EXPであり、INT×M-EXPは255以上にはならない。

アイテム別戦法〔バランス〕

なぜここにバランスが入るのか？　疑問かもしれない。戦闘自体には関係はないが、戦闘終了後の後始末に重要だ。戦闘中は時間がたたない。つまり、有効時間のあるアイテムはずーっと、効力を発してくれているが、いったん戦闘

が終われば時間はあっという間にたってしまう。宝箱を開けるのに手間取って時間を無駄にするな！　宝箱なんぞ、てっとり早く開けて、アイテムの効力が無くならない内に、次の戦闘に移るべきだ。

さて、アイテムを使った戦い方は、外ではそうやたらできるものではない。
貴重なアイテムをたかだか数百ゴールドのために無駄使いするのは、もったいない話だ。この戦い方は、タワー内で特殊テクニックと共に使うか、よっぽどの時に使うようにこころがけたほうがよい。

④武器、魔法、アイテムを併用して戦う方法

この方法は、だいたい武器と魔法を組み合わせることが多い。アイテムとの組み合わせの場合には、デーモンズリング、アワーグラス、キャンドルなどと組み合わせても意味がない。それ以外のアイテムと武器、魔法の組み合わせは、アイテムを使っての戦いのところに書いてあるからここでは説明しない。

〔特殊戦法〕武器の一撃で倒せるように、魔法でモンスターを弱らせておく

迫ってくるモンスターが強そうで、自分の武器、ヨロイが貧弱に思われる時は、魔法を有効に使おう。魔法を使って、モンスターのHit-Pointを減少させておき、武器の一撃で倒せるようにする。魔法でモンスターがどれだけ弱らせられるか、計算はすぐできる。ただし、魔法で倒してしまわない事。M-EXPが上がってしまうと、そのたびに計算しなおさなければならないからだ。

倒さなければその魔法の効力は一定だから、モンスターがその魔法に対してMGRをもっていない限り、『ああ、こいつを使えば、3000ずつのダメージをあたえられるんだな』と覚えておける。これ専用にいくつかの魔法を用意しておくといい。

戦闘場面中のモンスターにまとめて効く全体魔法などは、これにぴったりあうものだといえるだろう。

〔特殊戦法〕　アイテム所持以外のモンスターは、魔法で倒してしまう

最後のモンスターがアイテムを持っていることは知ってるはずだ。つまりそれ以外は装備のEXPを向上させるためでもないのなら、なにも武器で戦う必要はない。魔法で戦えば充分だ。

宝箱によっては、どの宝箱からも同じ量のゴールドが出てくる場合や、食料が出てくる場合がある。このような宝箱になるモンスターは、特別なアイテムを持っていない。こんな時最後の一匹も魔法で倒しても損はしない。

〔特殊戦法〕　モンスターの分散に魔法を有効に使う

密集してくるモンスターを分散させるには、魔法をうまく使うのが一番簡単だ。これは、宝箱がモンスターの障害物になるのを利用した方法だ。モンスターの密集のド真ん中がいきなり宝箱になったら、どうなる？　お試しあれ、そして何処に魔法攻撃をしかけると、モンスターはどのように混乱し、バラバラになるか観察してみるといいだろう。

以上が、戦い方の基本となる。知らなかった人は、これをしっかり覚えて置くべきだろう。

モンスターの戦闘行動パターンや数によって、それぞれに対抗する戦い方があるが、それは各自で考えてもらいたい。

装備の使用経験はどのような効果になってあらわれるのか？

視覚的に判断できるように、グラフA, Bを用意した。(巻末付録の274ページを参照のこと)

グラフA

これは、キャラクターが装備する武器の攻撃力と、各レベルのモンスターの防御力を示したものである。

モンスターの防御力は、正面防御力で、最高値と平均値が示されている。
一方、キャラクターの攻撃力は、STRを100とし、W-EXPの向上による攻撃力の増大を示している。

グラフを見ればわかるように、モンスターの防御力ラインを突破している武器が、戦闘で役にたつ。

グラフB

これはちょうど、グラフAの逆である。各レベルのモンスターの武器攻撃力と、キャラクター装備のヨロイの防御力を示している。なおキャラクター装備のヨロイは、側面の防御率(100％)で計算してあり、勿論シールドの装備は考えられていない。

モンスターの武器攻撃力ラインを超えたヨロイが、モンスターの攻撃を受けてもダメージを受けないものである。

両グラフを見て気づかれると思うが、キャラクター、モンスターとも、防御力よりも武器攻撃力が優位に設定されている。これはどちらも、先に攻撃した

ほうが相手を倒せる可能性が高い事を意味する。古人いわく『攻撃は最大の防御である』。

ザナドゥの場合でもその言葉通りだ。

最も大切なのは、使用武器の更新時期である。ヨロイは入手しだい装備するのがいいが、武器はキャラクターレベルによって攻撃成功率が大きく変わる可能性があり、戦闘において大きな影響を及ぼす。

攻撃成功率％＝(ファイターレベル＋1)／(使用武器レベル＋1)×100

攻撃成功率が上記のような式であらわされるのは、先に述べた通りだ。最も攻撃成功率が低いのは、Novice Fighter が Dragon Slayer を使った場合で、上式より攻撃成功確率は約5.88％になる。

これを具体的にいえば、100回に約6回、つまり約17回に1回しか攻撃が成功しない事になるわけだ。

まあ、これはいささか極端な例だけれども、実際ありうるケースを考えれば、次のようになる。

ファイターレベル＋1レベルの武器の攻撃成功率＝50％
ファイターレベル＋2レベルの武器の攻撃成功率＝33％
ファイターレベル＋3レベルの武器の攻撃成功率＝25％

つまり上記それぞれの場合、本来のAGL比率が、キャラクター：モンスター＝1：1ならば、実質AGL比率は上から順に、約1：2、1：3、1：4となるわけだ。つまりキャラクターがファイターレベル＋3レベルの武器を使っていたのなら、同じレベルのものを使っていた場合よりも、4倍の反撃を受ける可能性がある事になる。

しかし、よく考えてみよう。ファイターレベルと同じレベルの武器で10回攻撃をしないと倒せないモンスターと戦った場合、上記のAGL比率では最高10回の反撃を受ける。しかし、ファイターレベル＋3レベルの武器一回の攻撃で、モンスターを倒せるのなら、4回の反撃をうけるだけですむわけだ。

このように、使用武器の選定が装備更新の中で最も難しい。次のように考えて決めるといいだろう。

①：使おうとする武器の攻撃成功率を算出する。
②：それを使った場合のW・Sで何回攻撃すればモンスターを倒せるか？
③：モンスターを倒すまでの間に何回の反撃を受ける可能性があるか？
④：現在使用中の武器で戦った場合よりも②～③において勝っているか？

これらを算出、又は予測し、④で勝っているか、あるいは数回の使用で勝ると判定された場合は、もちろんその武器に持ちかえるべきだろう。

ただし、これはその判断の仕方の一つであって、決心は自分がするものであるのを、忘れないで欲しい。

戦闘の結果は計算で割り出されるのか？

すでに、各攻撃力、防御力等の個々の計算については、先に触れたから、ここで、あらためて触れるつもりはない。ここでは、一回の戦闘の結果を予測する方法をお教えしよう。方法は簡単だ。次の手順でやれば、誰にでもできる。

①：キャラクターとモンスターのW・Sを計算する。
②：キャラクターとモンスターのM・Sを計算する。
③：キャラクターとモンスターのF・DF、S・DF、B・DFを計算する。
④：キャラクターとモンスターのAGL比率を求める。
⑤：①と③（あるいは②）から、キャラクターとモンスター各々攻撃を受けた時のダメージを計算する。
⑥：④と⑤より、キャラクターとモンスターが何回攻撃すれば、相手を倒せるか計算する。

例題：キャラクターの装備はショートスウォード、STR＝80、W-EXP＝60。ヨロイはクロス、A-EXP＝50。シールドはスモールシールド、S-EXP＝50、AGL＝70、Hit-Point＝1500。対するモンスターはゴブリンの第3グループ、装備はレベル0武器、STR＝70、レベル0のヨロイ、防御率は正面60％、側面25％、後方20％、AGL＝38、Hit-Point＝400の時の戦闘の結果を予測せよ。

キャラクターのW・S＝240、ゴブリンのW・S＝210
キャラクターのF・DF、S・DF、B・DF＝160、50、25
ゴブリンの　　F・DF、S・DF、B・DF＝　60、25、20

AGL比率、キャラクター：ゴブリン＝70：38

キャラクターがゴブリンに与えられるダメージは正面180，横215，後ろ220
ゴブリンがキャラクターに与えられるダメージは正面50，横160，後ろ185

つまり、キャラクターがゴブリンを倒すのに必要な攻撃回数は正面に攻撃すれば、3回。横、後ろに攻撃するなら、それぞれ2回ですむ。

逆に、ゴブリンがキャラクターを倒すのに必要な攻撃回数は正面で30回。横、後ろなら約10回になる。

正面同士で攻撃が行われた場合は、ゴブリン一匹倒すのに、AGL 比率よりみて最大2回の反撃がされて、キャラクターは、100 のダメージを受ける。もし、ゴブリンの総数が9匹で、上と同じく一対一で正面同士で攻撃できるものとすると、ゴブリンを全滅させるまでに、キャラクターは最大 900 のダメージを受ける可能性があると予測される。

この戦いで実に Hit-Point の 60 %が失われることになる。

なお、例題では計算の煩雑さを避けるため、攻撃力の乱数による修正は省いた。もし乱数の修正を考えるなら、モンスターは最大値、キャラクターは最小値で考えた方がいいだろう（モンスターは 125 %、キャラクター 90 %）。

前の例題では、魔法の使用については考えていなかった。もし、魔法を使ったなら、前の例題でキャラクターのINT＝50、魔法はNEEDLE、M-EXP＝70とすると、M•S＝70となって、ゴブリンを倒すのに6回攻撃しなければならない。

はたしてこの戦闘は本当に勝ったのかどうかをここで考え直してみよう。確かに、モンスターは全滅したけども、キャラクターは 900 のダメージを受けてしまった。ゴブリンを倒して得たものは EXP＋180 に、270 ゴールドだ。

戦闘結果の予測とは、その戦いが終わってキャラクターが得たもの(EXP やゴールド、アイテム等）がダメージ（失なった Hit-Point やアイテム、時間など）に見合ったものかどうかまでを含めて決まるといっていいだろう。

戦闘の勝利とはどういうことをさすのだろうか？

簡単に言えば、戦闘の勝利とは戦闘で得たものが受けたダメージなどを上回った場合にいえることである。

ゴブリンとの戦闘でのダメージは、時間は考えないとすると、Hit-Point に 900 のダメージを受けてしまったことだ。これ自体は回復出来るけど、かわりに FOOD か、ゴールド、又はレッドポーションが失われる。つまり本当に失ったのは、生命力の回復のために使ってしまったものであるともいえよう。

①：FOOD で、ダメージを自然回復させるなら、Max.Hit-Point が 1500 とすると、8秒で 2 FOOD 失われ、かわりに 2 Hit-Point が回復する。つまり、外では 60 分もかかる。またそれだけの FOOD を買うには 90 ゴールドかかる。(CHR＝50 の場合)

②：宿屋で休んで回復するなら、やはり 90 ゴールドかかる。

③：病院で治療するなら、120ゴールドかかる。
④：レッドーポーションなら……レベル1で最大入手可能なのは、12個だけだ。一個使ってもたいていのキャラクターなら全快はしないはず。ちょっと計算してみればすぐにわかるだろう。これではもったいない。

結局、最低でも90ゴールドがなくなってしまう。とすると、手元に残るのは207ゴールド。得たゴールドの約66.7％が手元に残るから、まあまあだといえるだろう。

このように損得を考えてみて、得だったと言えれば本当に勝ったことになる。ちなみに私は、ダメージを回復するのに必要なゴールドが、得たゴールドの30％未満でなければ勝ったと言えないと思っている。もっとも、勝利というものは、数字よりも勝った！　という実感で決められてしまうことが多いのだろう。

攻略のための作戦を考える

作戦とはどういうことをいうのだろうか？

作戦というのは、キャラクターが目的を達成するためにどんな行動をとるべきか立てられる計画のことをいう。つまり、どんなことをすればいいかを考えること。ザナドゥの最後の目的は、キングドラゴン＝ガルシスを倒すことだが、そのためにはクラウンを4つ集めなければいけない。

クラウンを集めるには、クラウンを持つデカ・キャラを倒さなければならない。デカ・キャラを倒すには……強い武器がいる。そのためにはさらに、各レベルをクリアーしなければならない。というようにいく段階かの範囲内で、やらなければならないことがあるわけだ。そして、より小さい範囲の行動は、より大きな行動の中に含まれる。

ちょっと抽象的だけど、つまりガルシスを倒すためには、クラウンを集める行動が含まれるということなのだ。

もっと別な言い方をすれば、例えばお金。100円は、10円玉が10枚いるだろう。10円は、1円玉10枚からなる。これとまったく同じことなのだ。つまり、100円が、ガルシスを倒す行動だとすると、10円がクラウンを集める行動。1円が各レベルでやる行動。……といった感じになるのだ。

作戦とは次のようなものだ。
①：最終目的を果たすためには何が必要か？（全体的な行動の計画）
②：①で必要なものを得るためにはどうすればいいか？(部分的な行動の計画)

まあ、簡単に言えばこうなるけど、②で必要となるものを得るにはどうすればいいか？　さらにそのために必要となるものを得るためには？　というように考えなくてはならないことはどんどん細かくなっていく。
ちょうど、最終目的がピラミッドの頂点だとすると、一番小さい範囲の行動の計画（作戦）は、底辺のようにたくさんあるということだ。
これを読んでも、ちっともわからない人もいるんじゃあないかと思う。じつは、私もどうすれば、よりわかってもらえるか正直なところよくわからないのだ。
わからない人は、気にしなくていい。『はは〜ん、そんなもんか』と言う程度にかるく読みすごしてほしい。

作戦を考える手順とはどういうものなのだろうか？

作戦を考えるにはまずなんといっても、ガルシスを倒すために必要な条件がわかってなければならない。
〔条件その1〕
最初の全体的なおおまかな作戦は、各条件をいつ、キャラクターがどんな能力、装備をもって突破するかを決めることだ。そして、この時までに必要なゴールド、FOOD、KEYなどの総量を予想しておかなければならない。
〔条件その2〕
次に、上で計画された作戦の各行動を成功させるためにはどうしたらいいのか？　つまり、一つの条件から、次の条件の間にあるレベルをどのように進むか作戦を考える。
〔条件その3〕
そして最後は、各レベル内で、各モンスターの行動している外のエリアやタワーの中をどのように進み、どのモンスターといつ戦闘するのか作戦を考える。

作戦を計画するために役にたつ情報とは？

おおまかな作戦を考えるために必要な情報は、クラウン、ドラゴンスレイヤーのある場所であろう。そして、クラウンを守るデカ・キャラの強さと、デカ・キャラの所にいくまでにどのようなモンスターがいる場所を通らなければならないかという情報が必要だ。
次に必要になるのは、各レベルの地図と、そこに存在しているモンスターの強さだろう。もちろん、各レベルで得られる利益に関する情報も必要だ。
さて、作戦の立て方の大まかな手順と必要な方法がわかった。

でも、まだちょっと待ってほしい。作戦を計画するのに忘れてはならない事が残っている。

作戦立案のときに注意することは?

〔注意点1〕作戦が終わるまでに必要とされるものをあげておこう。

FOOD、KEY、GOLDが作戦を終わらせるのに、はたしてどれだけ必要なのかを予想しておかなければならない。FOODの消費量は、キャラクターのMax. Hit-Pointによって違うし、KEYの値段や、病院での治療費はキャラクターのレベルによって異なっている。

どこで、どれだけのレベルアップが可能なのか、またどの時点でレベルアップするのかは、当然作戦の計画の中に含まれるから値上がり等は予測可能だ。

上記のものは、全てゴールドで買えるから、最終的には必要なGOLDの量を予測する事になる。なおこの予測には、戦闘での予想外の損失などに使う予備も含めるのを忘れずに。

〔注意点2〕利益と損失のバランスを考えよう。

戦闘結果の計算でも説明したけど、作戦は利益が損失を上回っていなければ、本当の意味で成功したことにはならない。つまり『最小の損失で、最大の利益を得る』ことを常に考えながら作戦を計画するわけだ。

ただし、作戦の意味、つまり『自分は最小の時間で終わらせたい』とか『安全でノンビリ終わらせたい』などの個人の作戦に盛り込んでいる希望によって、何が利益で何が損失なのかは、多少違ってくる。例えば、時間を短縮させたい人は、時間の浪費が最大の損失だし、安全にやりたい人には、キャラクターが傷つくのが損失だと言えるようにだ。

だがこれだけでは、どうやって作戦を考えていいのかよくわからないだろう。そこで、二つの作戦を実際に作っていこうと思う。

〔作戦1〕モデル的正攻略作戦

特殊なテクニックは使わないで、ごくあたりまえのプレイをしていき、各レベルを順番に攻めていって、じっくり確実にキャラクターの能力や装備を向上させていくという計画にもとづいている。常に最小の損失に留めることが重要で、時間をかけて攻略する古典的なものだ。

〔作戦2〕電撃的攻略作戦

モデル的正攻略作戦とは反対に『最短の時間で終わらせる』ことを重要として考えた作戦だ。特殊テクニックを多用し、時間の節約につながるならば多少の損失も意ともしない。世界の構造や法則の盲点を利用し、一挙に圧倒的な力

を身につけ、手早くやってしまおうという作戦だ。

ただ、時間の節約とキャラクターの Hit-Point 他の損失は、ともすれば相い反する事になり、これをどうやって両立させるかが問題だ。

まず小さな作戦の計画をたててみたら？

作戦を成功させるためには、小さな計画が成功しなければならない。モデル的正攻略作戦を例にして考えてみよう。まずは大前提となる全体的な計画を立ててみよう。

〔全体の計画〕

①：Long Sword、Scale Armor、+1 Small Shield を入手し、クラーケン・ジャイアントと対決。

②：Bload Sword、Full Plate、+2 Large Shield を入手し、ゲレル・ジャイアントと対決。

③：Deg Tilte を入手し、カーティケアと対決。

④：Death を入手し、シルバードラゴンと対決。

⑤：①～④で得たクラウンでレベル 10 のタワーに入り Dragon Slayer 、Battle Sults、+7 Large Shiled を入手。

⑥：ガルシスと対決。

全体的な計画はこのようなものになる。各行動①～②、②～③という間については、ここでは何も決められていない。しかし、①が終わってから②に行くまでの行動は、③を終わらせるための準備になる。小さい計画とは、この間の計画をいう。クラーケン・ジャイアントとの戦いを終わるまでをテスト・ケースに少しかんがえてみよう。

〔必要な装備〕

Long Sword、Scale Armor、+1 Large Shiled

〔倒すための条件〕

STR×Long Sword の W-EXP を 255 に、Scale Armor,+1 Large Shiled の A-EXP, S-EXP を 200 にすること

ここで計画する行動は、装備をどうやって手に入れ、必要な W-EXP,A-EXP, S-EXP を得るかを考えることになる。必要な情報や予測、そして問題は次のようにまとめられる。

①：Long Sword と Scale Armor を購入する費用 7500 GP の確保

②：+1 Large Shiled を入手するために、タワーの中をどう進むか、それまで

にKEYがいくつ必要になるか。
③：①〜②をおこなうために必要とされるFOODやKEY、GOLDの確保
キャラクターのレベルアップはいつおこなうか。
④：行動範囲（この場合はレベル1〜3まで）の地形や得、モンスターはどこに、なにが、どれだけいるのか？
　これらを調べ、予測し、あるいは解決して計画する。
　特に④は、小さな計画すべてに必要な調査だ。なぜなら、①〜③までをどこで行うか、それまでにどんな得があって、損があるのかを予測するためである。

作戦を成功させるために細かいことを考えると？
　作戦を計画するときには細かいことでも充分考えなくてはならない。そこで、戦闘にあたってからんでくる要素をあげてみよう。
〔戦闘に関するファクター〕外での戦闘はさけられる
　外での戦いは、自由にさけることが出来る。
　周りが囲まれた場所でなければ、戦闘場面中を通過することもできる。
　戦闘場面は最大9×9（キャラクター分）で、一度、戦闘場面を離れると、モンスターを倒して出た宝箱は消えてしまう。
　同じモンスターの発生ポイントからは、最大4つの違う能力をもつグループが出現する。
〔戦闘に関するファクター〕タワーでの戦いに気をつけろ
　戦闘は、後ろに戻るしかさけられない。また、モンスターの配置によっては、戦闘場面になるといきなり襲われる可能性がある。戦闘場面は8×8で、モンスターの数が多い場合は、まず通過することはできない。宝箱や移動したモンスターの配置は、一度その部屋を離れてもそのまま変わらない。そのため、いったんモンスターがキャラクターにとって不利な位置にきてしまうと、もはや攻撃してモンスターを倒す以外にその部屋に入る方法はない。
　各部屋のモンスターの能力はいつも同じになっている。
　また、毒などの障害物が置かれている場合もあり、戦闘しなくてもダメージを受けてしまうかもしれない。
〔戦闘に関するファクター〕時間の流れは場所で変わる
　外とタワー内では、時間の早さが違い、タワー内は外の約2倍になっている。
〔戦闘に関するファクター〕モンスターの数の予測は慎重に
　外で出会うモンスターの数は異なる場合が多い。
　そのため、アイテム以外に得られるゴールドなどは、幅が出てしまうので予

測の際は注意を必要とする。タワー内は固定だから、すべての得の予測が簡単にできる。

〔戦闘に関するファクター〕得の質を考える

モンスターのもっているアイテムは、それを手に入れなくてもさほど計画の進行に影響はでないけども、タワー内にあるアイテムは貴重なものが多いから、取り逃さないように注意したほうがいい。また、ロッドやグローブはよく考えてとる方があとあと得だ。そのためアイテムはタワー内で手にいれるだけにして、モンスターはGOLD、FOOD、EXPなどを得るだけのものとして、魔法重点で戦う計画も考えられるだろう。

〔戦闘に関するファクター〕危険は必ず待っている

最も危険が多いのは、魔法を使うモンスターと、タワー内各部屋の入口をかためているモンスターだ。特にタワー内の入口をかためているのが、魔法を使うモンスターであった場合は、最悪である。

〔戦闘に関するファクター〕距離を知ることが必要だ

目標までの距離は、地図で最短コースを知ることができる。

これで、移動中に消費するFOODの量や、どこにいくまでアイテムの効力があるのかを予測することもできる。

〔戦闘に関するファクター〕モンスターの配置を頭に入れる

その場所にうろついている（配置されている）モンスターが、何をキャラクターに与えてくれるのかわかることで、そのモンスターと戦うべきかどうかを決めるといいだろう。ダメージは与えるくせに、たいしたアイテムも持っていないモンスターと戦うのは損だ。

もちろん、戦闘結果を計算することもできる。モンスターの強さや、行動のパターン、魔法を使うか使わないかを調べれば、戦う前に対策を考え、装備などの準備もできる。

〔戦闘に関するファクター〕お金はもちろん必要だ

GOLDは、必要な装備購入費用＋FOOD、KEYなど、行動をおこなうのに必要なものを購入できるだけでなく、病院などでHit-Pointの回復も行えるように、余裕を持って用意しよう。お金はたくさんあっても、困ることはないのだ。

〔戦闘に関するファクター〕腹が減ってはいくさができぬ

最低必要とされる量の4〜5倍は、持っているように心がけよう。

地図などを見ていても、実際に歩きまわるとけっこう間違えたりすることが多いからだ。

〔戦闘に関するファクター〕レベルアップは適切に

レベルアップは、必要最低限におこなおう。

たしかに、キャラクターの能力が上がるのは魅力だけど、例えばSTRが+5になるのは、そのとき使っている武器のW−EXPを+5させれば同じことになるのだ。もちろん、攻撃成功率なんかの問題もあるからレベルアップは必要ではあるのだが、注意が必要だ。

Max.Hit-Pointが上がれば、FOODの消費量もあがる。KEYや、病院などの費用も上がる。レベルアップは、次のレベルに向かえるだけに留めておくようにして、必要以上にしない方がいいのである。

モデル的正攻略作戦とはどのようにおこなうのか?

キングドラゴン=ガルシスを倒すためには、次のような条件が上げられる。

①:ドラゴンスレイヤーが必要だ。
②:ドラゴンスレイヤーを得るにはクラウンが4個いる。
③:クラウンを得るためには、クラウンを持ってるデカ・キャラを倒さなければならない。
④:デカ・キャラを倒すには、強くならなくてはならない。

これだけは、ガルシスを倒すために最低必要な条件だ。

なぜこういうことを記したかというと、計画を考える前に、条件を考えることが必要だからだ。

さいわいザナドゥは、ガルシスのいる場所も、ドラゴンスレイヤーのある場所も、クラウンのある場所とそれを持ってるデカ・キャラの強さも、誰がやろうと変化しない。つまり条件が固定されているから、とても考えやすくなっているのだ。

さて、ここで条件を具体的に考えていこう。もちろん、出発点はガルシスを倒す所からだ。

ガルシスを倒すための条件

①　　:レベル10のタワー内でドラゴンスレイヤーを入手する
②—1:レベル3のクラーケン・ジャイアントを倒して、クラウンを入手する
②—2:レベル5のゲレル・ジャイアントを倒して、クラウンを入手する
②—3:レベル7のカーティケアを倒して、クラウンを入手する
②—4:レベル9のシルバードラゴンを倒して、クラウンを入手する

③—1：クラーケン・ジャイアントを倒すための装備を手にいれる
③—2：ゲイル・ジャイアントを倒すための装備を手にいれる
③—3：カーティケアを倒すための装備を手にいれる
③—4：シルバードラゴンを倒すための装備を手にいれる

上を見れば分かるように、まず最初の目標は、デカ・キャラを倒すために必要とされる装備を入手することであるのがわかるだろう。そのためには、デカ・キャラに関する情報が必要になってくるのがわかる。

●シルバードラゴンの戦闘の能力

Hit-Point	1000000
W・S	500000
DF	200000
MGR	187500

●ゲレル・ジャイアントの戦闘の能力

Hit-Point	100000
W・S	25000
DF	2500
MGR	12500

●カーティケアの戦闘の能力

Hit-Point	750000
W・S	100000
DF	20000
MGR	75000

●クラーケン・ジャイアントの戦闘の能力

Hit-Point	50000
W・S	7500
DF	1500
MGR	2500

＊ここでのMGRは、他のモンスターと違い、M・S－MGRが与えられるダメージとなるものだ。

シルバードラゴンと戦うための装備

キャラクターに必要な攻撃力	W・S＞200000
	M・S＞187500
キャラクターに必要な防御力	F・DF＞500000

キャラクターが、シルバードラゴンに勝つには、上に記したような条件を満たさなければならない。この条件のうち、攻撃力を満たせるのはMurasame Blade以上の武器でないとならない。実際、これ以上に強い武器はレベル9までに手に入らないから、これで戦う以外は考えられないわけだ。ちなみに、Murasame Bladeの攻撃力は150000だ。ということは、キャラクターのストレングスが100としても、Murasame Bladeの使用経験が134よりも多くないといけないことになる。

もしMurasame Bladeの使用経験が最高の255なら、キャラクターの攻撃力が382500になる。この場合でシルバードラゴンと戦うと、一回に182500のダメージが与えられるが、シルバードラゴンの生命力は、なんと1000000だ。つまり6回も攻撃しないと倒せないことになる。

このとき、シルバードラゴンがキャラクターに攻撃してこなければまったく

問題はないけれど、実際そうはいかない。6回はシルバードラゴンから攻撃されると考えなければならない。そうなると、キャラクターの装備が気になってくる。レベル9までに手にいれられる最高のヨロイは、+2リングメール、シールドは、+5ラージシールドだ。これで得られるキャラクターの正面の防御力は、最大でも125000だ。つまり、シルバードラゴンに一回攻撃されると、生命力が375000もいっぺんになくなってしまう。これが6回続くわけだから、キャラクターの生命力は、2250000よりも多くなければならない事がわかるだろう。

これだけの生命力を得るには、つねにレベル1でレベルアップしても足りない。シルバードラゴンと戦うまでに見つかるマッシュルーム16個のうち最低7個はシルバードラゴンとの対決直前にとって、生命力を高めておく必要がある。この場合の生命力は20万以上になるから、FOODが外なら8秒、タワーの中なら4秒ごとに2000以上もなくなってしまう。

ということは、FOODなどを充分に調達するなどしなければならないから、シルバードラゴンを倒すまで、相当の時間がかかるのを覚悟しないとならない。これは、正直いってたいへんだ。

さあ困った。武器でシルバードラゴンを倒すのはひと苦労だ。

でも、もうひとつの方法がある。魔法を使って倒すという方法だ。

キャラクターに必要なM・S>187500

このM・Sを得られる魔法は、唯一デスだけだ。

デスの攻撃力が150000だから、ダメージを与えるためには、インテリジェンスが100なら、デスの使用した経験が125よりも高くないとならない。

デスで得られる最高の魔法攻撃力は382500だから、一回の攻撃で195000のダメージをシルバードラゴンに与えられる。これでいければ、9回も攻撃すれば充分にシルバードラゴンを倒せる。

一匹ずつにかける魔法は、デカ・キャラの場合せいぜい10回撃てるか撃てないかくらいだから、デスの攻撃力はなんとかして最大にしておかなければならない。接近前に魔法で倒せるのなら、防御面はあまり気にしなくて済む。

問題はデスをどうやって買うかだ、カリスマが50なら300000GPになるが、シルバードラゴンと対決する前に得た余りの装備を売ることでギリギリ買える。まあ、シルバードラゴンを倒すにはこの方法しかないだろう。

カーティケアと戦うための装備

キャラクターに必要な攻撃力	W・S＞20000
	M・S＞75000
キャラクターに必要な防御力	F・DF＞100000

カーティケアと戦うには、ランス以上の武器ならば可能だ。ただしランスを使うとすると、ストレングスが100としても、ランスの使用した経験が160よりも高くなければならない。ランスで得られる最大の攻撃力は31875だが、これで攻撃してカーティケアを倒すには、なんと64回も攻撃しなければならないことになる。いささか現実ばなれしているといえるだろう。

さいわいなことに、レベル7では+2バトルアックスが手にはいる。これを使った場合、最大の攻撃力が127500だから、7回の攻撃をすればカーティケアを倒せるし、このほうが現実的だろう。

当然、+2バトルアックスで戦っても、7回はカーティケアから攻撃されると考えられる。これから完全に身を守るには、最低でも+2リングメールが欲しいところだ。しかしカーティケアと対決するまでに手に入れることはできない。ここまでで手に入るヨロイ、シールドは、フルプレートと+4ラージシールドであり、フルプレートはショップで買わなくてはならなくなる。

ただしこの装備を最高の状態にしても、正面の防御力は44000だから、カーティケアに攻撃されると、56000のダメージを受けてしまう。つまり勝つまでに必要な生命力は400000ほどなければならないことになる。

では、魔法を使った場合はどうなるだろうか?

カーティケアに有効な魔法は、ティルト以上だ。この魔法の最大の攻撃力は127500となって、5200のダメージを与えることができる。ただし倒すためには15回も攻撃しなければならなくなる。

モンスター一匹一匹にかける魔法では、せいぜい10回攻撃できればいいところだ。なぜそうなのかというと、魔法が飛んでいく間に、デカ・キャラが前に進んできてしまうためだ。魔法があたるまで時間がかかってしまう。

このため、カーティケアを魔法で倒すなら、デグティルトを使う必要がある。これは集団にまとまって効く魔法なので、あたる時間がかからない。

デグティルトは、カリスマが50なら、250000 GPで買える。ちょっと高いが、レベル5までに得られるゴールドの半分くらいを使ってしまうくらいの負担ですむはずだ。そのくらいなら、後になってゴールドが足りなくて困ることもないだろう。

ゲレル・ジャイアントと戦うための装備

キャラクターに必要な攻撃力	W・S＞2500
	M・S＞12500
キャラクターに必要な防御力	F・DF＞25000

ゲレル・ジャイアントにダメージを与えられる武器は、ハンドアックス以上なら問題ないが、やはりこのレベルまでに手にはいるブロードスォードで攻撃したい。なぜなら、ブロードスォードの最大の攻撃力は19125なため、ゲレル・ジャイアントを7回攻撃すれば倒せるからだ。

キャラクターが攻撃しているあいだの防御は、ゲレル・ジャイアントと対決するまでに手にはいる+2ラージシールドと、フルプレートを買っておけば、最大、50000の防御力を得られるから問題はまったくない。

問題があるとすれば、フルプレートを買うために40000 GPが必要なくらいだが、レベル4までに得られるゴールドの1／5を使うだけですむので、まったく計画の進行に影響するようなことはないといえるだろう。

クラーケン・ジャイアントと戦うための装備

キャラクターに必要な攻撃力	W・S＞1500
	M・S＞6250
キャラクターに必要な防御力	F・DF＞7500

クラーケン・ジャイアントにダメージを与えられる武器は、スピアー以上の武器だ。だが、まともに戦うには、やはりロングスォードが必要である。この武器だけは、2500 GP出して買う必要がある。これなら最大の攻撃力が2550になるから、11回攻撃すればビッククラーケンを倒すことができる。

当然ながら、キャラクターが攻撃するのと同じ回数だけ、クラーケン・ジャイアントも攻撃してくる。キャラクターの防御はハーフプレートがあるだけで充分に防げる。しかし、レベル3内で+1スモールシールドが手に入るから、後はスケールアーマーを買って、充分に使用した経験を高めれば、最高9375の防御力を得られるし、ハーフプレートを買わないですむのではるかに安あがりにすむ。

ロングスウォードとスケールアーマーは、買わなくてはならないが、クラーケン・ジャイアントと対決するまで、つまり、レベル2までに得られるゴールドの約3分の1を使うにすぎない。

対デカ・キャラ装備のトータル。

攻撃装備	① Long Sword	購入	2500 GP
	② Blard Sword	タワー内で入手	
	③ Deg-Tilte	購入	250000 GP
	④ Death	購入	300000 GP
防御装備	① Scale Armor	購入	1500 GP
	②+1 Small Shield	タワー内で入手	
	③ Full Plate	購入	10000 GP
	④+2 Large Shield	タワー内で入手	
トータルコスト			564000 GP

項目	GOLD
レベル9までで得られる平均GOLD	548145 GP
レベル9までで得られる余剰装備売却で得るGOLD	441800 GP
トータルで得られるGOLD	989945 GP

よって、必要な装備をカリスマ50で買えば、全ゴールドの約57％を必要とするにとどまる。カリスマ100の場合、マジックボトルを使ってカリスマを200にすれば、全ゴールドの約28％ですむことになる。

これが、必要装備にかかったゴールドの最終的な負担率である。

＊余剰装備売却は、レベル9までで得られる装備から最高のものだけを残して売却したもの、魔法はこれに含まれていない。

●ガルシスとの対決。

ガルシス	Hit-Point	5000000
	W・S	700000
	DF	500000

＊ただし、Doragon Slayer以外の武器に対しては、無限大の防御力を持つ。

ガルシスを攻撃するのに必要なのもは、当然ながらドラゴンスレイヤー以外にはない。もしキャラクターのストレングスが100で、ドラゴンスレイヤーの使用経験が255なら、キングドラゴン＝ガルシスに対しては攻撃力750000を持つので、3回の攻撃で倒すことができる。

逆に、ガルシスの攻撃を完全にかわせるものは、バトルスーツと+7ラージシールド以外の組み合わせしかないのである。しかし、生命力が300000よりもあればバトルスーツだけでもなんとかなるし、生命力が150000よりあれば、+5ラージシールド以上のものとバトルスーツの組み合わせでもなんとかなる。ただし、いずれの場合もシールド、バトルスーツともに、使った経験が最高の200でなければならないのはいうまでもないことだ。

これらの装備で炎を避けさえすれば、ガルシスも簡単に倒せる。

作戦計画の結論を出してみたら？

この計画は、大きく2段階に分けられるといえるだろう。レベル1～6までの計画前半と、レベル7～10の計画後半の2段階だ。

計画の前半には、かなりゴールドに余裕が見られるのが大きな特徴で、この時期に予備としてとっておいたものが後半に使われ、ちょうどうまくいくようになっている。

ここで一つ重要なことは、装備のコストよりもFOODのコストの方が大きいことだ。キャラクターのカリスマは、必ず100にしておくようにしなければばならない。

ここでは、カリスマを50で考え、かなりギリギリ――つまり多めに使うゴールドの計算をしてみたけれども、本当はカリスマを100にして後半において装備などを買うときにマジックボトルを使うことで、安く装備を買うようにすることをこの計画の前提にすべきだろう。そうしないと、キャラクターはゴールドが足りなくなって、後半になって進めなくなってしまうかもしれないからだ。

この計画は、いわば長い戦いだ。長い戦いは、キャラクターを維持していくために非常にたくさんのFOOD(補給)が必要なのがわかってもらえたと思う。

この計画では、アイテムの使用は考えてない。だから、この計画の後半には、多数のアイテムがたまっているはずである。これらは、特にタワー内で強い武器・ヨロイ・シールドなどを安全に手に入れるために用いるのが、一番いい使い方だと言える。

この計画では、外、タワー内のそれぞれの行動する時間を30分、つまり1レベルに1時間と考えてある。戦闘中には、時間がたたないから、歩きまわる時間を気にするだけでいいわけだ。1時間と言うと短いように思えるかもしれないけど、モンスターとの戦闘以外に1時間もあるのだから、これは充分な時間だと言える。(もちろん地図もあるからだ)

各レベルごとの計画は、後の明細な地図及びデータを参照することで考えて欲しい。つまり、どの場所にいるモンスターが一番弱いのかを調べ、弱い順に全滅させていけばいいわけだ。戦闘の結果の予測は、先に解説した通りにやれば大丈夫だ。

一般に、レベル内に配置されているモンスターは、次の3種類にわけられる。

①：レベルアップしてやってきたキャラクターなら、簡単に倒せるもの。

②：レベルアップしてやってきたキャラクターと同じくらいの力を持つもの。

③：レベルアップしてやってきたキャラクターよりもちょっと強いもの。

もし、そのレベルにひしめくモンスターの各種類の数が①のモンスターが10匹、②のモンスターが10匹、③のモンスターが10匹であって、倒して得られるEXPの持つ量がそれぞれ1、1、2ならば、①と②のモンスターを武器で倒し、③を魔法で倒せば、得られるEXPは、ファイターEXPとウィザードEXPに同じく与えられることになる。

つまり、そのキャラクターは、バランスよく成長していくわけだ。①と②のモンスターとの戦いでは不注意でもなければ、Hit-Pointへのダメージは、一回の戦闘で、Max.Hit.Pointの3分の1未満にとどまるはずだ。

一方、③のモンスターと武器で戦えば、Hit-Pointへのダメージは、2分の1近くにまで上がるだろう。

このようなモンスターと武器で戦いたいときはどうするか？

次のレベルにいったん行って、そのレベルの①と②のモンスターを倒してから、戻ってくればいいのだ。以前の③のモンスターは、少なくとも②のモンスターになっているだろう。

電撃的攻略作戦とはどのようにおこなうのか？

この計画は、モデル的正攻略法とは正反対に、もっとも少ない時間で終わらせようとするもので、いきなり深いレベルに向かって、強力な装備を手に入れて、キャラクターを圧倒的に強くしてから、ビシバシモンスターを倒していく快感なものだ。

〔計画の要約〕

①：装備を手に入れるために、最初にレベル9のタワー内に入って、Murasame Blade、+2 Ring Male、+5 Large Shiledを装備し、他のあまった装備は、売るための予備にする。

②：アイテムを用いた特殊な戦い方でタワー内のモンスターを倒し、アイテム、GOLD、　FOODをすべて、手に入れる。

③：以後、レベル3、5、7、9のデカ・キャラを倒してクラウンを手に入れて、レベル10タワーから、Dragon Slayer他を手にいれ、ガルシルを倒す。

これが、この計画の大まかな内容だ。ただ、この計画を成功させるために、次のような準備が必要となる。

〔計画をおこなうための準備〕

最初にレベル9にいくためと、タワー内での戦闘、移動を安全におこなうた

めに、当然、アイテムを使わなくてはならない。これを、アイテムショップであらかじめ買う。

Black Onix	×8		
Hour Glass	×7		最低必要なアイテム
Mantle	×5		これを購入するために、1050 GP が必要。
M-Bottle	×1		カリスマが 100 であるのが前提。

作戦の具体的な計画とは？

では具体的にこの計画の流れをここに記しておこう。

①：Black Onix を使用し、レベル 8 にいったん行き、レベル 9 のタワー前に出れるようなところに移動してから、Black Onix を使って、レベル 9 の目標のタワー前に向かう。

②：タワー内に入ってから、すぐに Hour Glass と Mantle を併用し、停止したモンスターのいる部屋だけを必ず通って、まず Murasame Blade を入手する。

③：Murasame Blade を、空き部屋を見つけて速やかに装備する。グズグスしているとアイテムの効力が無効になるためだ。停止したモンスターを各部屋に一匹残し、残りをすべて倒していく。Mantle を使用しているから、タワー内をめぐるのは簡単である。タワー内にあるすべての装備、アイテム他を手に入れて、外にでる。

④：余った装備を近くの各ショップで売って、M-Bottle を使って Death と KEY 200 個を買う。(M-Bottle 使用で CHR は 200、つまり定価の 50%で買える)

⑤：タワー内で得た EXP でレベルアップして、Hit-Point を増強してレベル 3、5、7 でクラウンを入手してから、再びレベル 9 に向かい、シルバードラゴンを倒す。

＊この計画は、アイテムが非常に大切な役割をはたしている。見つけたアイテムはすべて手に入れること、又、アイテムの使用はタワー内で行い、外での戦いでは使用をなるべく避けよう。タワー内で移動するコースは、必ずモンスターのいる部屋にすることが大切だといえる。

アイテムショップでアイテムを買うためにキャラクター設定（トレーニンググラウンド）の際に 500 GP を残すこと。残りは、アイテムショップで Spectacle、Red Potion を売ってゴールドにする。

この作戦でのアイテムの使い方とは？

この計画で最も大切なのは、このアイテムを使った戦い方を完全に理解することだ。

『戦闘場面中は、時間が経過しない』

この原理を忘れないで欲しい。つまり、タワー内のモンスターのいる部屋に入った場合も戦闘場面扱いになる。だから、モンスターのいる部屋だけを通って行けば、時間が経過しない（アイテムの有効時間がなくならない)。そのため、一回使ったアイテムがずっと効いていることになるから、安全に行動できる。外ではそうはいかない。モンスターと出会うまでに時間がたってしまうからだ。

キャラクターの能力設定はどのようにすればいいのか？

この計画では、トレーニンググラウンドで使うはずのゴールドを減らして、アイテムを買うために当てている。そのため、初期設定を誤ると、せっかく強い装備を手にいれても使えないなどの失敗が起きることがある。

最大のW・SとM・Sを得るには、最低でもSTR、INTが100ほど必要だけれども、これらはキャラクターのレベルアップと、アイテムで増強が出来る。レベルアップによる増強は最終レベルになるまでに＋45となる。

アイテムによる増強は以下の通りである。

Hanmmer ×7 ＝＋70 STR

Pendant ×5 ＝＋50 INT

だが、シルバードラゴンとの対決時には、ダメージを受けずに倒すためにINT ×Death の M-EXP%＝255は欲しい。つまり、この時までに最低INTが100になっていなければならない。

トレーニンググラウンドでこれを10に設定した場合。Pendant を全て入手して60にアップして、残りの40を得るには、キャラクターを8レベルにアップして Magician になる必要がある。

この時に必要なウィザードのEXPは107000だ。

* Death を入手したての時の M・S＝4500

なお、この作戦では、シルバードラゴンとの戦い以外では、武器による攻撃を基本とする。初期に設定するINTを10とした場合で得られる魔法攻撃力では、後半のレベルのモンスターに対しての攻撃力としてはいささか軟弱すぎるし、アイテム確保の意味からも、少なくとも最後の一匹のモンスターは武器で倒さなくてはならないからだ。

これが可能な武器の攻撃力を Murasame Blade を装備した時から持ってい

なければならないのは、もはやいうまでもないことである。

　　Murasame Bladeで得られる最大W・Sは382500
　　レベル9のモンスターの、最大DFは200000
　　　　　　　　　　　　　　　　平均DFは24047
最高DFを持つモンスターを倒すにはSTR×Murasame　BladeのW-EXP%＞134
平均DFを持つモンスターを倒すにはSTR×Murasame　BladeのW-EXP%＞16

　モンスターの平均Hit-Pointは119544だから、これをせいぜい10回で倒すくらいの武器の攻撃力は欲しい。そのための武器の攻撃力は3600以上でなければならない。つまり、STR×Murasame BladeのW-EXP%（最初は30）＞24から、STRは80あれば充分だが、平均DFのモンスターと戦うと考えれば60ですむ。そしてこれが最低限度でもある。Gloveを手に入れ、STR不足を補うことも可能だが、他の武器にもちかえた場合のことも考えるとSTRを60以下にするのは得策ではない。
　STRの初期設定は、最終的には100にあげなければいけないことを考えると、最初は30でHanmmerすべてを取ることですむが、この場合レベル9で戦いを始めるためには、Murasame Bladeを手に入れてから、Gloveを5個取らなくてはならない。最低の武器の攻撃力を得るためにである。
　レベル9のタワーにはGloveが6個しかない！　この内の5個を取るためにタワーを駆けめぐるのは、あまりいいやりかたではない。それでW－EXPが80になっても、最低必要な武器の攻撃力をようやく得られるにすぎないのだ。

〔WIS〕
　アイテムの有効時間は、WIS＝10だと、約12秒だ。
　この間に、Hour Glassを使ってからMuntleを装備して使うのはまず無理であろう。ちょっとアセってしまうと、先に使ったアイテムの効果が消えてしまってなんにもならないし、武器を装備するためや、誤って空き部屋に入ってしまう可能性なんかを考えると、この倍の時間は欲しい。つまりWISは最低20必要になるということだ。
〔AGL〕
　これは、CHR＝100、STR＝60、INT＝10、WIS＝20、DEX＝10と設定した

後の残りのGOLDで設定するしかないだろう。もちろん500 GPは残してである。こうして決められたキャラクターの初期の能力は下のようになる。

〔キャラクターの初期設定〕

STR	60
INT	10
AGL	50
DEX	10

WIS	20
CHR	100
MGR	0

計3000 GP分

(STRを50にして、WISを30にしてもいい)

初期所持GOLDは3500。よって予定の500 GPが確保される。

作戦の実際の展開はどうなるのか？

①：武器の攻撃力の確保。

シルバードラゴンとの対決までに、キャラクターはMagicianになってなければならないのは、先に説明した通りだ。

そのためにはウィザードEXPを10700以上得なければならない。

Murasame Blade入手後、レベル9タワー内に置かれているRODは5個、レベル7、8にはなく、レベル6に4個、レベル5には9個ある。

Deathは、レベル9のタワーから出てから初めて買えるが、出たばかりのタワーに再び戻るのは、愚かな行為である。それより、レベル5に行って9個のRODを手に入れる方がずっと有利だ。そこでRODを9個得れば、Deathの経験は120になり、魔法の攻撃力は18000、レベル5のモンスターの平均Hit-Pointは12900だから、たいていのモンスターは、Deathで1、2回攻撃すれば倒せてしまう。レベル5で外、タワー内あわせて、平均202160のEXPが得られるのだから、必要な経験値を得るにはレベル5の半分ほどのモンスターをDeathで倒せばいいことになる。レベル5にいるモンスターの数は平均815だから、432以上倒すだけだ。

②：アイテムの確保。

最も重要なアイテムは、この計画では以下の通り。

Hour　Glass

Mantle

Daemon's　Ring（外で戦う場合は、これを利用するのがいい）

M－Bottle

Hanmmer と Pendant（STRとINT向上に必要。）

Black Onix（キャラクターがレベルアップしないと行けないレベルに行くために必要である）

その他のものは、あれば有利になるが、なくともさほどかわりはない。

さて、アイテム確保のためにアイテムの分布を調べなければならない。

Hour Glassは、レベル3～9にわたって分布しているが、特にレベル6、7、8に集中している。

Mantleは、レベル1以外に存在しない。

Daemon's Ringは、レベル2～9にほぼ均等に分布している。 M－Bottleは、レベル3とレベル7～9に集中。

Hanmmerは、レベル1、3とレベル5～8に分布。

Pendanntは、レベル6～9に分布。

Black Onixはレベル2、レベル4～9にほぼ均等に分布。

Mantleは少ししかないため、カわりにPendant (KEYのかわりの方) が欲しいところだ、これはレベル5に集中し、レベル7～9がそれについで多くある。

これを見ると、レベル5～8のタワー内からアイテムを手に入れるのが最優先となるのがわかるだろう。

アイテムはどのように確保すればいいのか？

〔計画を始める当初の主人公の能力〕

W・S＝8100

これは、レベル9タワー内で、Gloveを6個全て取った場合だ。

(レベルアップによるSTR増強は考えていない)

M・S＝4500

F・DF＝30000

S・DF＝15000

B・DF＝　7500

なおA-EXP、S-EXPとも30である。

Hit-Point＝1500 (レベルアップはまだ、行なっていないとする)

AGL＝50

せっかくBlack Onixを使ってレベル9に侵入したのだから、出来ればレベル8、7、6、5の順に行きたいものだ。しかし、各レベルのモンスターは、それを許してくれるほどの強さだろうか？

これを調べると次頁のようになる。

〔各レベルのモンスターの強さ〕

レベル 8	最大	平均	最小
Hit-Point	111200	91741	
W・S	150000	70789.1	
DF	10000	2685.4	
AGL	150	102.5	55

レベル 7	最大	平均	最小
Hit-Point	76300	45084	
W・S	57500	28009.4	
DF	44000	7748.8	
AGL	110	89.5	69

レベル 6	最大	平均	最小
Hit-Point	56300	19959	
W・S	28750	17425.3	
DF	5630	1195.9	
AGL	160	107.5	55

この計画で重要なのはアイテムの確保である。だが、もちろん Hit-Point にダメージを受けないようにするのは他の計画と同じだ。上のモンスターの強さから考えると、レベル 8 では防御力が弱いため危険が高い。よって、レベル 7 から始めるのがいいと判断できる。

レベル7から行動を開始する理由は何か？

レベル 8 で、キャラクターが戦い始めると、キャラクターの防御力不足のため Hit-Point への大きなダメージを受ける可能性が高く、このレベルから始めるのは無理であることが、さきほどわかった。では、なぜレベル 6 あるいは、5 から始めないのか疑問に思うであろう。

最初に述べたように、せっかく 8 個も Black Onix を使ってレベル 9 に来たのだから、その効果を最大限に利用するべきと考えた。レベル 9 からレベル 5、6 へ行くのは、なんら不都合はないが、その逆は、レベル間の扉があくまでレベルアップするか、再び Black Onix を使わなくてはならないからだ。(Pendant を使う手もあるが！)

レベル 6 のモンスターの武器の攻撃力は、最大のものでも、キャラクターには、まったくダメージをあたえられない。つまり、キャラクターのヨロイやシールドの経験が上がる見込みがないことになる。この装備の経験を上げるためには、キャラクターに少しでもダメージを与えられるモンスターがいなければ

ならない。

これが、レベル7から作戦を始める理由になった。

まとめてみると、この計画はレベル7、6、5、8の順に進んで行くことに決まったことになる。

クラウンはどのように入手すればいいのか？

アイテムを集め終わったならば、次の目的はいうまでもなく、デカ・キャラを倒してクラウンを入手することである。

この時までに必要とされるのは、INTを100にすることと、Deathの経験を255にすること、つまり魔法の攻撃力を最大にまで高めておく必要があるということである。これは、さきほど述べたようにレベル5〜9で得られるROD計17個と、レベル5で魔法で戦った結果によるウィザードEXPの確保とPendantの入手により達成する(Deathの経験はRODだけでは200だが、レベル5の魔法戦で255まで上がる)。

これで、すでにシルバードラゴンを倒せる力をキャラクターが持っているのだから、他のデカ・キャラとの戦いも圧倒的強さで勝てるわけである。

ガルシスを倒すためにはどうすればいいのか？

いうまでもなく、ガルシスを倒して初めて、電撃的攻略作戦が終了する。

いままでの作戦では全く登場しなかったレベル1だが、ここで重要な役割を持って、向かう必要性が出てくる。Mantleを手に入れるためである。

レベル1は、これ以外に大した意味のある場所ではない。

ガルシスの強さは次の通り。

Hit-Point	5000000
W・S	700000
DF	50000

＊ただしDragon Slayer以外には無限大のDFを持つ。

一方、Dragon Slayerは、ガルシスに対して攻撃力750000を持つ。つまり、Dragon Slayerを装備した時点で即、攻撃ができるのだ。

確実に、ヘッドアタック（ガルシスの頭の上だけを攻撃する方法）を実行できれば、いかなる防御の装備でも、キャラクターはダメージを受けずに攻撃できる。たとえクロスにグローブを装備しているだけでも大丈夫である。

これをもって、電撃的攻略作戦は終了する。

最後に付け加えておくことがある。これまで述べてきたことから、ガルシス攻撃にあたっては、Dragon Slayer を入手さえすれば、Novice Fighter でも倒す事が可能であることがわかるだろう。

しかし、デカ・キャラでも攻撃成功率が影響するため、この戦いはイライラする。

なにしろ攻撃成功率はたった5.88％だ。これでは、20回に1回しか当たらないことになる。効率から考えても、攻撃成功率をせめて50％は欲しい。

そこから考えると、ファイターレベルはレベル8のSword Man以上になっていなければならないことがわかる。このレベルになるために必要な経験値は150000である。レベル9における最初の戦いで、タワー内で得られる経験値は最大338940。各部屋に一匹ずつ残すので5分の1がなくなると考えてみても、271152の経験が得られる。これでキャラクターは、Swashbackler になれるわけで、そのためこの点については、特に説明しなかった。

ふたつの作戦の利点と欠点とは？

モデル的正攻略作戦と、電撃的攻略作戦の違いについては、作戦の説明のところで説明した通りだ。ここでは、この二つの作戦の長所と短所を調べ、個人のオリジナルの作戦を考えるための参考になるようにしよう。

本当の戦争では、相手に対する情報はほとんど得られるわけがない。

そのため普通は相手の強さを予測する事から作戦が始まるが、ザナドゥではその全てがはっきり用意されているからそこまでする必要はない。

まあ、中にはパラメータ表を見るのを苦痛に感じる人もいるかもしれないので、モンスターの強さの予測（測定）の方法を簡単に記しておこう。

スペクタクルを使えば、ウィンドゥにモンスターの強さが表示されるが、それが無い場合や、装備していない場合は、次のようにする。

〔相手の強さを知るには、戦う事が必要だ〕

まず一対一になれば、キャラクターが攻撃して相手の減ったHit-Pointから、モンスターの防御力が分かる。

たとえばW・S＝1000の時に正面に攻撃して、モンスターのHit-Point 500が、400になったなら、与えたダメージは100だ。よって1000－100＝900がモンスターの正面防御力である。

逆に、キャラクターのF・DF＝1000でモンスターの反撃を受けて100のダメージを受けたなら、モンスターのW・S＝1000＋100＝1100である。これで、乱数

による修正の幅を考えれば完全だが、目安として知る分にはこのままで充分だ。
　さて、本題に入ろう。例題としての二つの作戦の利点と欠点を上げておくことにしよう。

モデル的正攻略作戦の問題点

〔利点〕

　キャラクターの受ける損失を極力小さくする事が出来る。各キャラクターレベルに応じて進むので、危険が少ない。特別な知識や技術を必要としない。

〔欠点〕

　非常に長い間にわたる活動が必要とされる。作戦が進むにつれて、キャラクターを維持するための費用（GOLD）が増大していくようになる。

電撃的攻略作戦の問題点

〔利点〕

　最も少ない時間でゲームが終了する。損失は一見大きそうに見えるが、モデル的正攻略作戦とは違い、最初に圧倒的装備を入手してしまうために、さほど損失は出ないのが実状である。

〔欠点〕

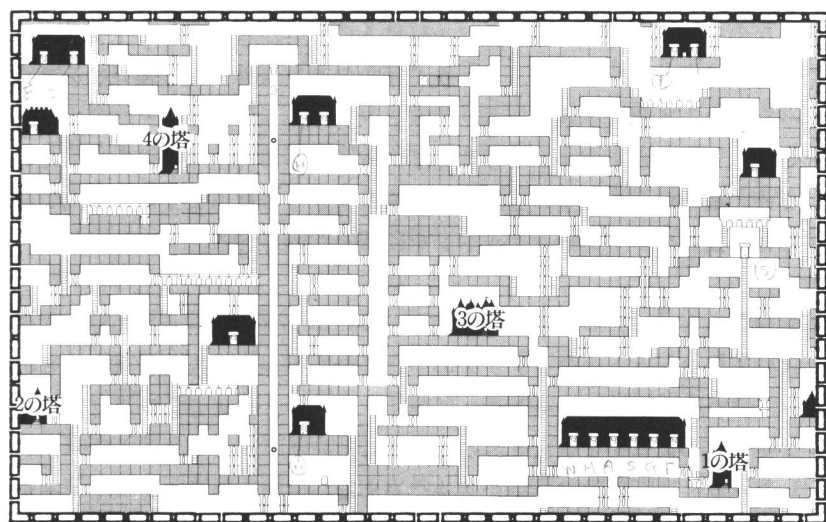
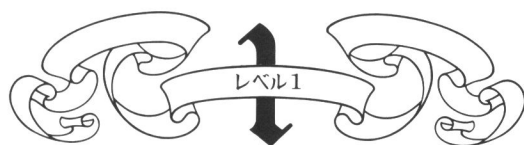
　特別な戦い方や、テクニックを必要とし、世界についての全ての情報に精通していなければならない。
　一歩間違えると作戦は失敗し、長期消耗戦になる可能性が高くなる。

　上のそれぞれの利害を見て、いくつか考える必要が出てくるだろう。電撃的攻略作戦は、モデル的正攻略作戦において入手するはるか以前に、強力な装備を入手する事で、大きな時間短縮を行なっている。
　モデル的正攻略作戦は段階的に次々とキャラクターの維持費用が重なり、実に膨大な量が必要とされるが、電撃的攻略作戦では一時的に維持費がかかるだけである。
　モデル的正攻略作戦は、モンスターとの戦闘が通常に行われても、キャラクターに損失がなるべく出ないように計画されている。
　電撃的攻略作戦はモデル的正攻略作戦と違い、特に作戦開始段階でモンスターの反撃を受けてしまえば、失敗してしまう。そのためアイテムの能力にキャラクターの弱さをカバーさせ、反撃を受けないようにしてからモンスターに対して攻撃を行う。
　つまり電撃的攻略作戦はアイテムを使いすぎ、モデル的正攻略作戦はアイテ

ムを全く使わない。と、いささか極端ではあるがそうなると言えるだろう。
しかし、注意しなければいけない。電撃的攻略作戦は、作戦の計画の中にアイテムの使用が入っている。逆にモデル的正攻略作戦では個々の戦いで使われる可能性があるだけで、アイテムの使用自体は計画に入っていないのである。

ふたつの作戦のうち、どちらが有利か？

モデル的正攻略作戦は、長期の活動にかかるキャラクターや進行するために必要な維持費をきちんと予測しておかなくてはならない。これに誤算が出てくると、ゲームは手詰まりになり、最悪の場合は失敗する。
そのためモデル的正攻略作戦を計画するにあたっては、各段階の作戦にどれだけの時間や費用が必要になるかを予測するか、それ以内で行う『目標』を決めてからでないと計画出来ない。
このタイプの作戦でいきづまってしまうのは、各レベル内での作戦だけを考え、本来それらの小さな作戦をまとめるべき大きな作戦を考えていないために起こる。
その点電撃的攻略作戦は、このような意味での失敗はない。最初から大きな範囲での作戦が立てられていなければ出来ないものだからだ。このタイプの作戦が失敗するのは、実際の行動の時にミスをしてしまう場合である。
よって、両者のタイプの作戦のどちらが有利かは、実際にキャラクターを操る個人の特徴に左右されるのが本当だと言える。
ただ、誰にでも出来るのは、モデル的正攻略作戦のタイプだ。キャラクターの維持費を除けば、危険が小さく。実際の行動のミスもかなり許されるからだ。

さてここで、皆さんに課題を出しておこう。気が向いたら考えてみると面白いと思う。
〔課題1〕
全体的な作戦はモデル的正攻略作戦タイプで、その中に含まれる小さな作戦は、電撃的攻略作戦タイプで計画する。
〔課題2〕
全体的には電撃的攻略作戦タイプで、その中に含まれる小さな作戦は、モデル的正攻略作戦タイプで計画する。
これを考えて成功させたら、あなたはもう、ザナドゥの将軍になれるだろう。
それでは次のページからは、作戦の立案の参考になるように、モデル的正攻略作戦をベースにした各レベル別解説とデータをお目にかけよう。

このレベルはどのような意図で造られているのか？

〔特色〕

このレベルは、一見複雑な迷宮風だ。しかし最初のレベルであるため、どんな歩きかたをしてもかまわないような造りになっている。どこへでも自由に行けるようにできているのだ。インとヒーラーの左にある縦穴にだけワープポイントがあり、ここに落ちた者は左右に移動しない限り永久に落ち続けてしまう。

これは、トラップと言うよりただ単にプレイヤーを驚かすために設定されたと同時に、以降のレベルでこのようなトラップが待ち受けているという伏線でもある。勘のいいプレイヤーなら、この現象に出会うことで『あっ、ワープがあるな』と思うだろうというのが大きな目的である。

このレベルは、以降のレベルで登場する地形のパターンをすべて含んでいる。ここで各地形のパターンになれ親しみ、基本的な二段ジャンプなどの移動テクニックを覚えてもらおうと考えて造られたのである。いうなれば、本格的な冒険に入る前に、実戦のトレーニングをここでやってもらおうとして造られたレベルである。このことは、移動に限らず戦闘にも反映されている。

〔モンスターの性格〕

このレベルに設定されたモンスターは、よほどストレングスやアギリティーが低すぎない限り、戦ってもダメージを受けて死んでしまうことはほとんどないように、やや弱めに設定してある。

ただし、ゴブリンとスケルトンは例外だ。これらだけは普通のキャラクターでも倒せないことはないが、下手をすれば死んでしまうほど強い。どのレベルもそうなのだが、ザナドゥの各レベルにはそのレベルに入れたキャラクターの力で楽勝に勝てるモンスター、ちょうど互角のモンスター、手強いモンスターが、バランスよく配置されている。

といっても、このレベル1でそこまでプレイヤーにわからせようとしたわけではない。最初からあまりにも調子よく進みすぎるのはあまりいい傾向ではないと考え、強いゴブリンやスケルトンを配置したのである。

〔対策〕

全体的にいってこのレベルは、実戦のトレーニングのレベルなのだ。すでに冒険は始まっており、冒険シナリオの中にこのレベルも組み込まれているのである。ハンマーを持つクラーケン・ジャイアントや、ここでしか手に入らないマントルなどの設定がまさにそうなのである。

ビッククラーケンに勝てないから先に進めないと考えているプレイヤーがいる。だが、ザナドゥは面クリ・ゲームではない。強すぎるモンスターがいることや、それらを倒さないでも次のレベルの扉が開くということから、各レベルを行き来して進めるゲームであるということを、少しでも早くわかってほしい。

モデル的正攻略作戦をベースにしたレベル別攻略法

〔モンスターの強さ〕

このレベルのモンスターは、全般的に弱いことは言うまでもない。生命力でもゴブリンの持つ500が最大で、平均的なレベル1のモンスターの生命力は206くらいなのである。これに対応するように、その武器の攻撃力もモンスターNO. 19のゴブリンの300が最大であり、NO. 22、23のスケルトンが275とそれに次ぐ。平均的にみればレベル1のモンスターの武器の攻撃力は152なのだが、実際はアレス、バット、オークジェリー、ビージャイアント、ボアリスクはこれを下回っている。このうちアレスを除いて、防御力もこのレベルの平均である77前後だから、ダガーだけでも余裕で勝てる。これらを最初に相手にするのが最もいいだろう。ただし、これらのモンスターを倒しても、経験値は10ずつしか増えないし、バットがランプを持っているほかは、すべて金か食料に

なるだけである。

レベル1ですべてのモンスターを倒しても、得られる金は最大でも7070で、普通は5200くらいでしかない。これらの金は、武器などを買うよりもKEYを買うために使うほうがいいだろう。実際、レベル1には外で4ケ所、タワーで35ケ所もKEYを使うのである。このうち、タワー内や戦って得られるKEYは10個に満たない。残りの約30個は、買わなければならないのだ。このためには、3000 GPの金が必要になってくる。

〔装備〕

次のレベルに行くには、レベル1の装備のままではやや不安であろう。しかし、心配する必要はない。武器を買うことが出来なくても、タワーを捜せば、ショートスウォードが手に入るし、スモール・シールドが2個も見つかる。ショートスウォードは、最大の攻撃力が、STRが100なら1275もの攻撃力を発揮する武器だ。

できればKEYを10個くらい揃えてから、バットを倒してランプを手にいれ、ショートスウォードとスモールシールドを手に入れるためにタワーに入るほうがいいだろう。これらを早めに見つけ、装備して使用経験をレベル1から充分に高めておくことは重要なことになる。特にショートスウォードは、レベル3まで充分に通用する武器であるため、早く最高の攻撃力を得られるように、タワー内でグローブなども拾い、積極的にな戦闘することが重要である。

まず、ショートスウォードを本来の攻撃力500にするまで使用経験を高めたい。そうすれば最も手強いゴブリンにも2、3回の攻撃で倒せるようになり、ひじょうに楽になるはずである。

そうでない限りは、スケルトン、ゴブリンは最後の最後まで相手にしないほうがいい。このレベルに入ってきたばかりのキャラクターは、これらと戦闘すると一匹倒すごとに、生命力の1／3~1／2を失ってしまうのである。スケルトンのAGLは25だから、たいていのキャラクターは、2回攻撃して1回攻撃を受けるくらいですむからまだいいが、NO. 19のゴブリンはAGLが43であるため、へたをすると一回攻撃するたびに攻撃されることになる。そしてこのグループはいつも9匹である。このグループを全滅させるまえにたいていのキャラクターは死んでしまうケースが多いのを忘れないでおいてほしい。

ゴブリン、スケルトンと戦うのは、なるべくなら後まわしにしたい。しかし、タワー内ではそうもいかないから、この場合は魔法のニードルをうまく使ってこれだけで倒すか、最後の一撃を剣で倒せばいい。

このレベルでキャラクターが戦闘する以外に動きまわる時間を、タワー、外

ともに30分ずつと考えると、少なくとも1400くらいのFOODが必要になる。このうち、戦いで得られるのは普通は1000くらいだから、残りは買わなくてはならない。ぴったり400買うなら40 GPが必要だ。このレベル内の外、タワーのモンスターをすべて倒せば、6000 GPくらいはかせげるから、さほど気にはならないはずだ。むしろここで得た金でKEYを買いだめしておくのが一番いい。なぜなら、KEYはキャラクターのレベルが高くなるとともに値段が上がるものだからだ。

武器やシールドは買う必要はない。これらはタワー内で見つかる。このレベルで得た武器とシールドは、レベル3に行くまで充分通用する。ヨロイがタワー内でみつかることはそれほど多くなく、このレベルにもない。しかし、ここでヨロイを買う必要はまったくない。理由は上に記した通りである。

〔経験〕

このレベルでは、すべての戦いを剣で解決したいものである。魔法を使うのはかまわないが、このレベルで得られる経験は、だいたい1万EXP前後なのである。レベル2からレベル3に行くまでには、キャラクターはファイターになっていなければならない。このレベルで、バトラーにレベルアップできれば、レベル2で経験値不足に悩まされることも少なく、かつこの攻略法のモットーからはずれないですむのである。

次のレベル2に行く前に、装備の使用した経験を最高に高めておきたい。それには、攻撃されてもダメージが少ないモンスターを1グループは残しておかなければならないということになる。ビージャイアントはちょっと弱すぎるから、バットくらいで装備の経験を高めておくのがいいだろう。

横山 宏　オリジナル・モンスターマニュアル

本書のモンスターイラストを担当した横山宏氏はザナドゥのパッケージ用のジオラマ写真のアーティストでもある。あのジオラマでもゲームに登場しないキャラクターが使われていたことを、ユーザーならよく御存知であろう。以下にコラムで紹介するものは横山宏氏がオリジナルで描いたモンスターイラストである。

フクロウがモンスターとなったものだろうか。ザナドゥ迷宮界の洞窟で我々とモンスターが戦っているのをただじっと見つめているような気がする。戦いにはあくまで無関心で、ひたすら傍観者を装う。不気味なフクロウである。

各レベル別外界利益(アイテムは別表参照のこと)

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	3510	720	5290	381
最小	1650	80	2360	150
平均	2580	400	3825	265.5

各レベル別タワー内利益

EXP	7110
W-EXP	376

(EWP、W－EXPのみ)

AGL

最大	100
最小	15
平均	57.5

各レベルモンスター攻撃力、防御力

	HP	W・A・S	DF
最大	50	300	118
平均	20.6	151.8	76.6

各レベル全利益(内外、但しアイテムは別表)

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	7070	1460	12400	757
最小	5210	820	9470	526
平均	6140	1140	10935	641.5

アイテム設定表

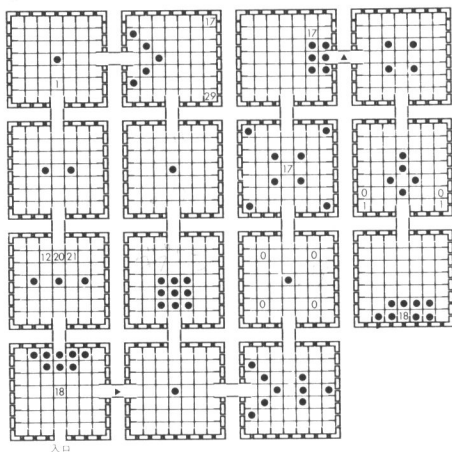
アイテム名	No.	効力	タワー内モンスター	タワー内	小計	外界	合計
金貨	00	金の袋　モンスターレベルにより変化	3560				3560
食料	01	食料　モンスターレベルにより変化	530	210	740		
鍵	09	鍵　扉を開ける毎に一つ消費する	1	4	5	3	8
黒色の薬	12	毒		1	1		1
トンカチ	13	STRをアップ		1	1		1
手袋	17	武器の経験値をアップ		10	10		10
つえ	18	魔法の経験値をアップ		9	9		9
メガネ	20	敵の強さを調べる	7	5	12	4	16
赤色の薬	21	ヒットポイント回復の薬	2	2	4	8	12
ランプ	22	タワーの中を照らす	19	2	21	4	25
マント	28	壁を通り抜ける		4	4		4
ペンダント	31	扉を開ける	4		4	4	8
ローソク	32	骸骨に化ける	3		3	4	7

レベル1タワー解説

以下のタワー・マップにおける記号は、次のような意味を持っています。

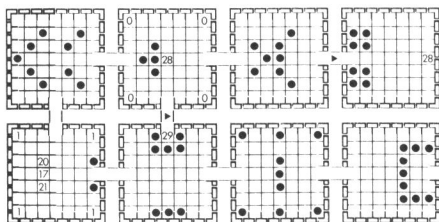
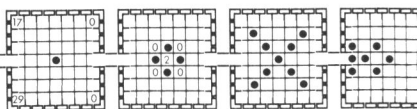
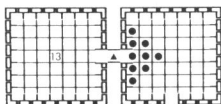
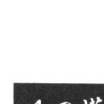
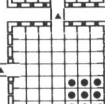
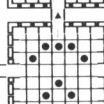
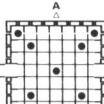
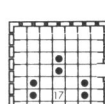
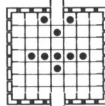
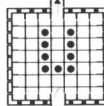
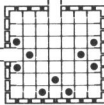
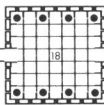
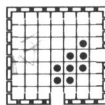
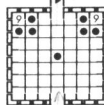
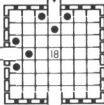
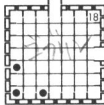
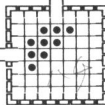
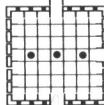
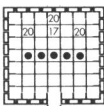
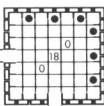
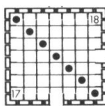
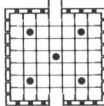
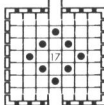
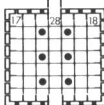
●　モンスター
数字　アイテムのナンバー
▶　向いている方向へは入れるが戻るときは鍵がかかっている
▷　向いている方向へは鍵を使えば入れるが、戻るときは壁になっている
▲　どの方向からも鍵を使えば入れる

1の塔

ロッドの後ろにビージャイアントが控えているタワーだ。このタワーを進んでいくと、2ヵ所だけ扉があるが、そのうち一つは入口の部屋につながっている扉なので、無駄にKEYを使わないようしなければならない。この奥にはファイヤーエレメントがいる。だが、扉の前にゴールドとFOODがあるに過ぎない。途中でゴブリンに出会うが、これは弱いゴブリンなので安心していい。

ここには、マントが分散して3個ある。入った部屋からは、2方向に部屋への入口があり、扉のある側に1個、スケルトンのいる側の奥に2個のマントがそれぞれある。ここで注意しなければならないのは、特にスケルトンのいる側の部屋を奥に進むときである。ここには、普通のファイヤーエレメントと最強のファイヤーエレメントがいり混じっている。特に最強のファイヤーエレメントのいる部屋は、通過の際に必ずダメージを受けるように配置されており、マントを取らせにくくなっている。入口の両側で待ち構えているスケルトンもいるので、注意が必要である。

3の塔

ハンマーを持ったクラーケン・ジャイアントが一番奥にいるタワーだ。入るといきなりアレスがおしかけてくるので、素早い対処が必要である。このタワーにいるファイヤーエレメントは最強のものが多いので、これらが入口をふさいでいる所は他のレベルに行き、キャラクターが充分に強くなってから、行かなくてはならない。スケルトンによって入口をかためられた部屋にはマントがひとつ置かれている。やたらKEYを使わなければならないように、あちこちに扉が用意されているが、実際はビッククラーケンのいる部屋以外は、KEYを使わなくてもすむ仕組みになっている。

入口

4の塔

このタワーには、スモールシールドがある。小さいわりに、奥までいくのに最低でもKEYを4個も必要とする。このタワーにいるゴブリンは弱いほうで、一匹あたり20GPのゴールドを持っている。ここのファイヤーエレメントはこのレベル最強の強さをもつものなので、避けるべきだろう。それ以外には、たいして気になるモンスターはいない。さほどアイテムも手に入らないタワーである。

モンスター出現位置

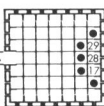
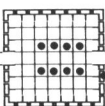
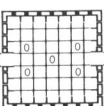
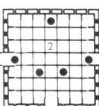
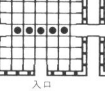
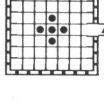
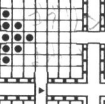
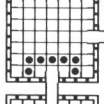
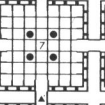
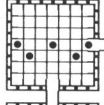
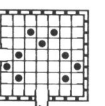
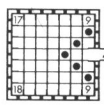
ゴブリン4個小隊 AT-ST 210、180、210、300 AGL 38、38、38、43
DF(58、21、17)、(40、20、17)、(60、25、20)、(64、30、24)

利益. Max. 2 Candle, 460GP, 460EXP, 28w-EXP(＋58.8攻撃力)
Min. 2 Candle, 390GP, 390EXP, 21w-EXP(＋4.41 〃)
平均 2 Candle, 425GP, 425EXP, 24.5w-EXP(＋51.45 〃)

TYPE-0、IV、II、III HP. 400、200、4000、500

Oワープゾーン

ボアリスク4個小隊. AT-ST 99 AGL 17 TYPE-III
DF (64, 10, 10) HP＝200

利益. Max. 360Food, 540EXP, 36w-(＋75.6攻撃力)
Min. 40Food, 60EXP, 4w-EXP(＋8.4 〃)
平均 200Food, 300EXP, 20w-EXP(＋42 〃)

ジェリー8個小隊. AT-ST 3000 AGL 20, 15, 23, 23, 17
DF (90, 90, 90) HP＝100

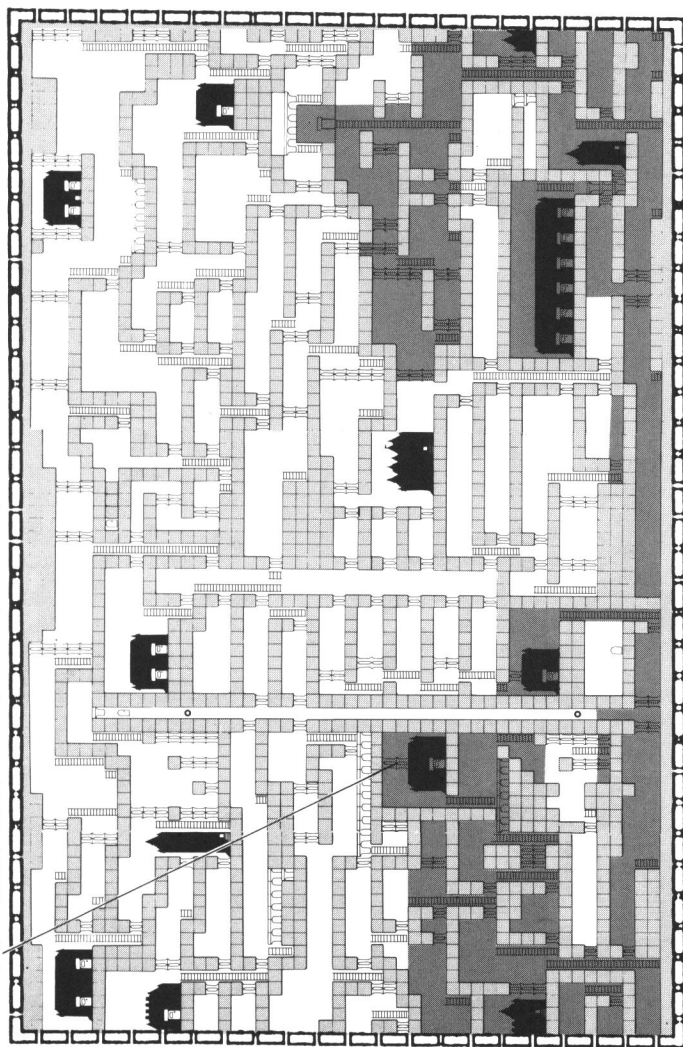
利益. Max. 2 key, 410GP, 480EXP, 48w-EXP,(＋100.8攻撃力)
Min. 2 key, 60GP, 80EXP, 8w-EXP,(＋16.8 〃)
平均 2 key, 235GP, 280EXP, 28w-EXP,(＋58.8 〃)

TYPE-IV

ジェリー4個小隊

利益. Max. 1 key, 230GP, 240EXP, 24w-EXP(＋50.4攻撃力)
Min. 1 key, 30GP, 40EXP, 4w-EXP(＋8.4 〃)
平均 1 key, 130GP, 140EXP, 14w-EXP(＋29.4 〃)

アレス 8 個小隊　AT-ST 100　AGL25、35、45、50　TYPE 1
DF(118、60、40)　HP300

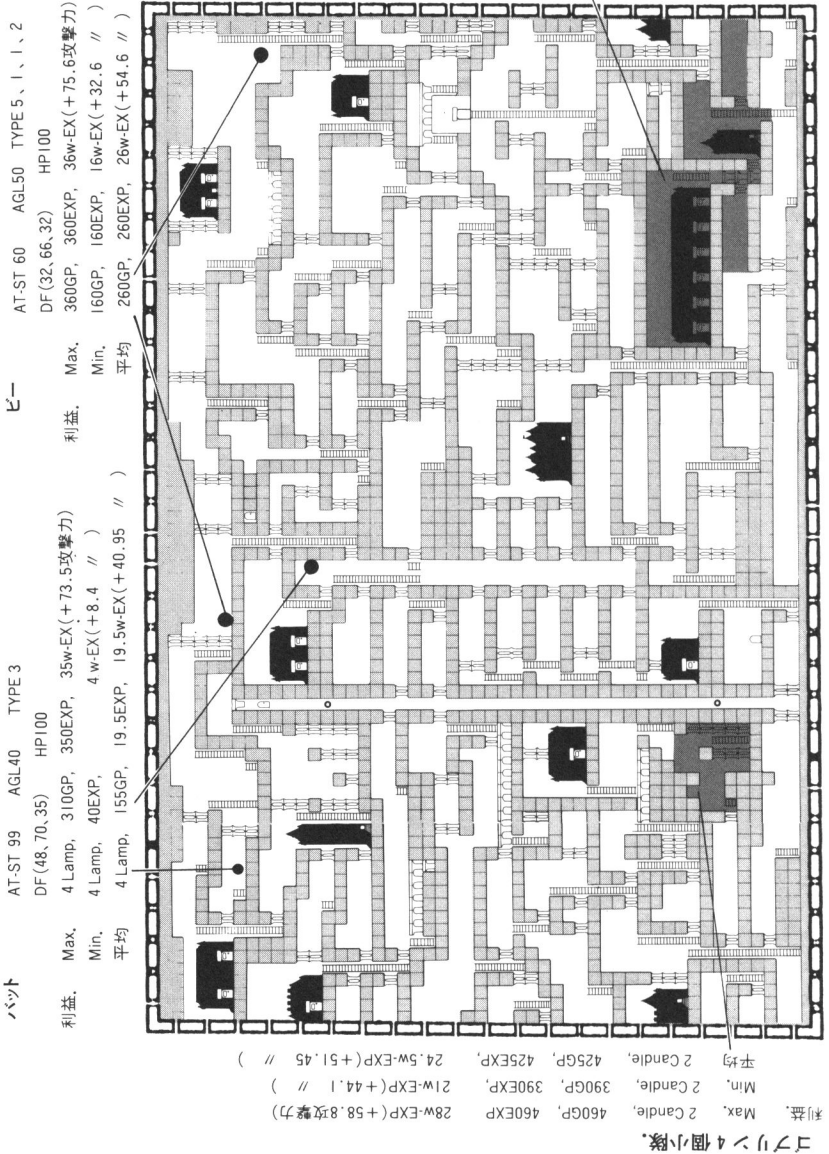
利益.
Max.　4 Red-P,　840GP,　1340EXP,　58w-EXP(+121.8攻撃力)
Min.　4 Red-P,　320GP,　760EXP,　30w-EXP(+63　〃　)
平均.　4 Red-P,　580GP,　1050EXP,　44w-EXP(+92.4　〃　)

ボアリスク4個小隊.

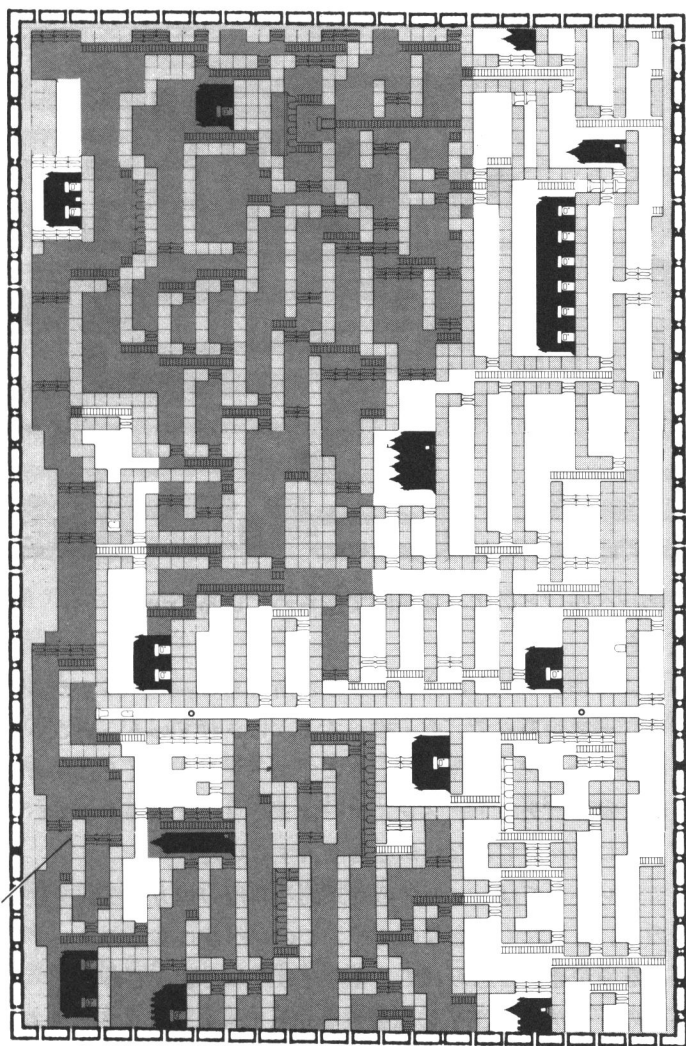
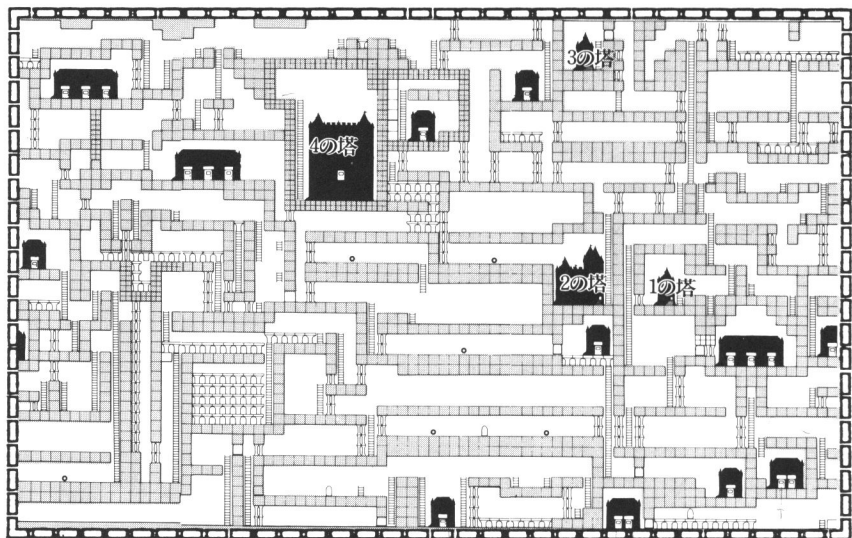
利益. Max. 360Food, 540EXP, 36w-EXP(＋75.6攻撃力)
Min. 40Food, 60EXP, 4 w-EXP(＋8.4 〃)
平均 200Food, 300EXP, 20w-EXP(＋42 〃)

ビー AT-ST 60 AGL50 HP100 TYPE 5、1、1、2
DF(32,66,32)
利益. Max. 360GP, 360EXP, 36w-EX(＋75.6攻撃力)
Min. 160GP, 160EXP, 16w-EX(＋32.6 〃)
平均 260GP, 260EXP, 26w-EX(＋54.6 〃)

バット AT-ST 99 AGL40 HP100 TYPE 3
DF(48,70,35)
利益. Max. 4 Lamp, 310GP, 350EXP, 35w-EX(＋73.5攻撃力)
Min. 4 Lamp, 40EXP, 4 w-EX(＋8.4 〃)
平均 4 Lamp, 155GP, 19.5EXP, 19.5w-EX(＋40.95 〃)

ゴブリン4個小隊.

利益. Max. 2 Candle, 460GP, 460EXP 28w-EXP(＋58.8攻撃力)
Min. 2 Candle, 390GP, 390EXP, 21w-EXP(＋44.1 〃)
平均 2 Candle, 425GP, 425EXP, 24.5w-EXP(＋51.45 〃)

スケルトン 8 個小隊　AT-ST 200、200、275、275　AGL25　TYPE 0、II、II、III
DF(55、50、40)　HP300、300、300、400

利益.						
	Max.	4 スペクタル,	4 Red-P,	440GP,	520EXP,	52w-EXP(＋109.2攻撃力)
	Min.	4 スペクタル,	4 Red-P,	300GP,	380EXP,	38w-EXP(＋79.8 〃)
	平均	4 スペクタル,	4 Red-P,	370GP,	450EXP,	45w-EXP(＋94.5 〃)

このレベルはどのような意図で造られているのか？

〔特色〕

ここには、ワープポイントが6ヶ所もある。レベル1からの出口の両側に二つのワープがあって、引っ掛かるようにされている、いささかいやらしいレベルだ。大半のプレイヤーは、ここでワープがあることに初めて気がついたようだが、鈍い（失礼！）プレイヤーはまだワープにはまっていることに気がつかず、中にはバグではないかと言う人すらいた。

このレベルでは、ワープの効果的な利用の仕方や法則を覚えてもらいたかったのだ。まったく残念なのだが、このレベルに多くのワープを仕掛けたのは、単に意地が悪いと思われてしまうだけだったようである。

このレベルは、KEYの重要性を知ってもらうところでもある。店やテンプルにいくためには、KEYを必ず使わなくてはならないように、要所、要所に扉がつけられ、これを開けるためにKEYを買わなくてはならないようになっている。ほとんどのプレイヤーは、レベル1でもKEYを買っているはずだから、ここでKEYを買えば、キャラクターのレベルが高くなるとKEYが値上がりす

る仕組みをわかってもらえるはずだ。

賢いプレイヤーは、この時点で早めにKEYを多量に買っておかないと、とんでもないことになることに気がつく。このレベルに来て、前のレベルに戻ることの意味を知るプレイヤーも多い。物を買うのに知らないところで店を捜すより、知っているレベルに戻って店に行くと考えるのがごく自然なのだ。

ザナドゥにおける各レベル（面）の考え方が、ここにくれば理解されるはずである。我々はそう考えた。これはほとんどのプレイヤーにわかってもらえたと思う。

このレベルで、前のレベルの別のケーブから入らないと、行けない場所＝壁に囲まれた城が登場しているのも、ザナドゥが面クリ・ゲームではないことを、理解させるために考え出された設定なのである。

〔対策〕

レベル1、2は、冒険のウォーミング・アップのため、比較的簡単に突破できるようになっている。ここに来るプレイヤーは、まず装備などもそのままである場合が多いと予測し、短剣でも倒せるガーバグやクラーケンに多量の金と食料を持たせた。それらとの戦いで得た金を装備やKEYの購入にまわせるようになっているのである。

レベル3に行くには2レベルアップしなければならないようになっている。レベル2から3へ行く場合は、レベル1、2のモンスターを根こそぎ倒していないと、必要な経験値が得られないのだ。他のレベルでも、2レベルアップしないと行けないレベルがあるようになっている。

レベル3に行くには、レベル1、2のモンスターを、タワー内のも含めすべて倒さなければ行けないようにしたのは、レベル3にいるモンスターと対等に戦うために必要な力を、キャラクターが身につけなければならないためである。ゲームの全体的なバランスを考えての設定であることを理解してほしい。

モデル的正攻略作戦をベースにしたレベル別攻略法

〔モンスターの強さ〕

このレベルで重要なのは、なんといってもレベル3に行ってビッククラーケンと戦えるように、それまでに必要なロングスウォードとスケールアーマーを用意することにある。そのため、ゴールドをかせぐことがこのレベルでの中心的な行動となる。このレベルで得られるゴールドは、だいたい13000 GPくらいだ。これらのゴールドは、NO. 20、21のガーバグと、NO. 7のクラーケンが大きな割合を占めている。これらは、魔法で倒してもいいが、攻撃力は400以下

だからショートスウォードでも充分に倒せるし、ダメージはヨロイ、シールドの使用経験がレベル1で充分に高められていれば、このレベルの半分のモンスターからは攻撃されてもまったくダメージを受けないですむ。

ここでもっとも手強いのは、NO. 16のレーブンで、なんと武器の攻撃力が2000もある。AGLは60と平均的だが、このモンスターは強さのわりに、戦ってもあまりメリットがない。しかし、レーブンの最初のグループであるため、これを倒さないと残りのNO. 17、18、19のレーブンが出てこなくなる。これは経験値が必要になる場合のほかで、外で遭遇したときは相手にしないほうがいい。

このレベルのモンスターは、最高の武器の攻撃力を持つものと平均的なものとの幅が大きいにもかかわらず、得られる経験値は一匹あたり50〜60くらいなので、弱いモンスターから戦わないと思わぬ怪我をして大きなダメージになる。このレベルの平均的なモンスターの武器の攻撃力は594であるが、サーグェン、ガーバグ、ケーブフィッシャー、エクゼキューショナーズフッドがこれを下回るのでこれらから戦えばいいことになる。特に、エクゼキューショナーズフッド、ガーバグはレベル1からの出口の近くにいるため都合がいい。エクゼキューショナーズフッドは、魔法を使うグループもあるため注意が必要である。しかし、一般的にこれらのモンスターからは、正面から攻撃されてもダメージは受けないはずである。上記以外のモンスターと戦う場合は、特に背を向けないようにすることが大切である。平均的な攻撃力を持つモンスターから攻撃されれば、正面からでも100くらいのダメージを受ける。もし後ろから攻撃を受けたら400〜500のダメージを受けてしまうだろう。天国への切符を手にすることになってからでは遅いのである。

平均的なモンスターと戦うには、レベル1からの装備では若干のダメージを受けることになってしまう。実際、このレベルのモンスターの平均的な生命力は700〜800くらいで、防御力は140くらいなのだ。しかし、ショートスォードの使用した経験が充分に高まっていれば、1、2回の攻撃で倒せるはずである。

モンスターの平均的なAGLが約60であることを考えると、たいていはモンスターから攻撃されるまえに、それらを倒せることが多い。注意しなければならないのは、ケーブフィッシャーやクラーケンなどを追いかけているうちに、脱出不可能な地形にはまりこんでしまうことである。特に、ケーブフィッシャーは、T字の地帯をおもな行動範囲にしているので、特に注意が必要だ。

〔装備〕

このレベルでは外に扉が多いため、KEYを多く使いそうだが、実際はそうで

もない。外には8ケ所もあるが、タワーでは3ヶ所しかないのだ。このレベルでは4個のKEYが手に入るから、あとは7個のキーを買えばいいことになる。うまくいけば、レベル1での余りがあって、買う必要はないと思うかもしれない。だがそれは逆で、あとのことを考えると買っておくほうがいい。

このレベルにいるキャラクターなら、まだKEYを200 GP前後で買える(レベル1で2回レベルアップしてしまっていたら300 GPだが)。ここでは、おそらく一万以上のゴールドが得られるだろう。充分な活動をするのに、2000〜3000くらいのFOODが必要だが、ここではちょうどそのくらいのFOODが手に入るので買うことはない。なによりもレベル1にひき続いて、レベルアップする前にKEYを買いだめしておくことが大切である。後半のレベルに行くとKEYを使う機会が多くなり、値段も数倍になってしまうからだ。しつこいようだけれども、ここでもKEYを多く買っておくべきだ。

ただし、KEYは次のレベルで必要になる装備を買ったあとの、残りのゴールドで買うように。7500 GPがたまったら、ロングスウォードとスケールアーマーを買って、使用した経験を高めるようにしなければならない。もっともその頃には、レーブン、アサシンバグ、スコーピオン・ジャイアントくらいしかいなくなっているかもしれない。それでも出来れば、このレベル2からこれらの装備を使っておきたい。レベル3でクラーケン・ジャイアントと対決するまでに、装備の能力を最大にしておかなければならないからだ。

〔経験〕

このレベルではだいたい36000くらいの経験値を得られるが、レベル3に行けるだけのレベルアップにとどめておいたほうがいい。FOODの消費量とKEYの値段を抑えるためである。戦士としてのレベルがファイターならレベル3に行けるが、ロングスウォードを使った場合、攻撃成功の確率が50%になってしまうデメリットはあるが、ゴールドを浪費するよりそのほうがまだいいだろう。

なお、このレベルにあるタワーにはNO. 16のレーブンが多くいるので、それらとの戦闘は特に注意しなければならない。できれば避けたいものである。ここのタワーには、アイテムはあるけれどもこれといった重要なものがないので、レーブンとの戦いは他のレベルに行ったあとでもいいのだ。

各レベル別外界利益(アイテムは別表参照の事)

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	11240	2760	23870	426
最小	5760	2100	12930	226
平均	8500	2430	18400	326

各レベル別タワー内利益

EXP	18420
W-EXP	335

(EXP、W－EXPのみ)

AGL

最大	100
最小	20
平均	60

各レベルモンスター攻撃力、防御力

	HP	W・A・S	DF
最大	140	2000	142
平均	72.8	594.6	65.7

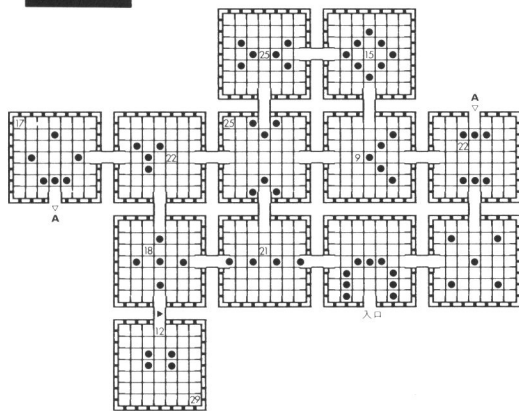
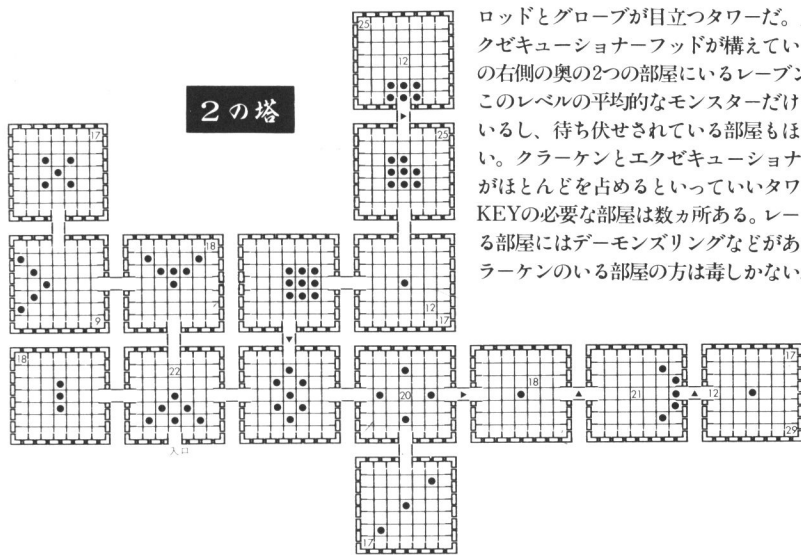
各レベル全利益(内外、但しアイテムは別表)

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	16050	4790	42290	761
最小	10570	4130	31350	561
平均	13310	4460	36820	661

アイテム設定表

アイテム名	No.	効力	タワー内モンスター	タワー内	小計	外界	合計
金貨	00	金の袋　モンスターレベルにより変化	4810				4810
食料	01	食料　モンスターレベルにより変化	2030				2030
鍵	09	鍵　扉を開ける毎に一つ消費する		4	4		4
黒色の薬	12	毒	1	10	11	4	15
手袋	17	武器の経験値をアップ		9	9		9
つえ	18	魔法の経験値をアップ		9	9		9
メガネ	20	敵の強さを調べる	2	2	4	3	7
赤色の薬	21	ヒットポイント回復の薬	3	4	7	10	17
ランプ	22	タワーの中を照らす	3	10	13	10	23
B-オニキス	23	1レベルアップ				2	2
クリスタル	24	1レベルダウン		1	1		1
つるはし	25	穴を掘る		9	9		9
指輪	29	姿を消す	1	3	4		4
てんびん	30	箱を開ける	14		14	4	18
ローソク	32	骸骨に化ける	12		12	6	18
ルビー	33	STRを一時的に2倍にする	2		2	2	4
赤黒色の薬	34	INTを一時的に2倍にする	4		4	3	7
カガミ	35	AGLを一時的に2倍にする	4		4	2	6

1の塔

入ったばかりの部屋にはいきなりレーブンが出てくるが、これは弱い方だ。奥にいるレーブンは最強のものなので、避けたのがいいだろう。FOODを持っているガーバグもいる。KEYが必要なところもあるが、グローブくらいしかないので行っても期待が裏切られるだろう。このタワーにはレッドポーション、バランスなど、それほど重要なアイテムはないが、マトックとデーモンズリングだけは確実に集めておくことが必要である。

2の塔

ロッドとグローブが目立つタワーだ。入口にエクゼキューショナーフッドが構えている。入口の右側の奥の2つの部屋にいるレーブン以外は、このレベルの平均的なモンスターだけになっているし、待ち伏せされている部屋もほとんどない。クラーケンとエクゼキューショナーフッドがほとんどを占めるといっていいタワーである。KEYの必要な部屋は数ヵ所ある。レーブンのいる部屋にはデーモンズリングなどがあるが、クラーケンのいる部屋の方は毒しかない。

3の塔

入るといきなりアサシンバグに襲われるのが、このタワーである。さらに奥にはレーブンがいるが、これは攻撃力2000を持つ最強のものなので、充分注意しなければならない。しかし、必要なアイテムがこのなかに配置されているのである。モンスターが入口をかためているところが数ヵ所あるので、次の部屋に入るのは注意しなければならない。特にレーブンが入口をかためている部屋は大きなワナである。

4の塔

スペクタクルズからマトック、ファイヤークリスタルなどたくさんのアイテムがちりばめられているタワーである。ここにある扉は、単にKEYを消費させるためのワナにすぎない。ここにいるレーブンは弱いものなので安心していい。また、奥の方で入口をかためているガーバグは、一匹70GPも持っているものなので、けっこうもうけることになるだろう。強いモンスターが入口をかためていることがないので、冷静に対処すればキャラクターはさほどダメージを受けないですむはずである。

サーグウェン 8個小隊
Max. 2Ruby, 2Red-p, 2バランス, 1840GP, 2940EXP, 42W-EXP,
Min. 2Ruby, 2Red-p, 2バランス, 960GP, 2100EXP, 30W-EXP,
平均. 2Ruby, 2Red-p, 2バランス, 1400GP, 2520EXP, 36W-EXP,
スコーピオン 8個小隊
Max. 4Poison, 4Red-p, 1280GP, 3600EXP, 72W-EXP,
Min. 4Poison, 4Red-p, 400EXP, 8W-EXP,
平均. 4Poison, 4Red-p, 640GP, 2000EXP, 40W-EXP,
ケーブフィッシャー 12個小隊
Max. 6Lamp, 3Candle, 3BR-P, 780GP, 3060EXP, 51W-EXP,
Min. 6Lamp, 3Candle, 3BR-P, 660GP, 2700EXP, 45W-EXP,
平均. 6Lamp, 3Candle, 3BR-P, 720GP, 2880EXP, 48W-EXP,
クラーケン 4個小隊
Max. バランス, 2Red-p, 2280GP, 2160EXP, 36W-EXP,
Min. バランス, 2Red-p, 1740GP, 1080EXP, 18W-EXP,
平均. バランス, 2Red-p, 2010GP, 1620EXP, 27W-EXP,

モンスター出現位置

エグゼキューショナー 8個小隊

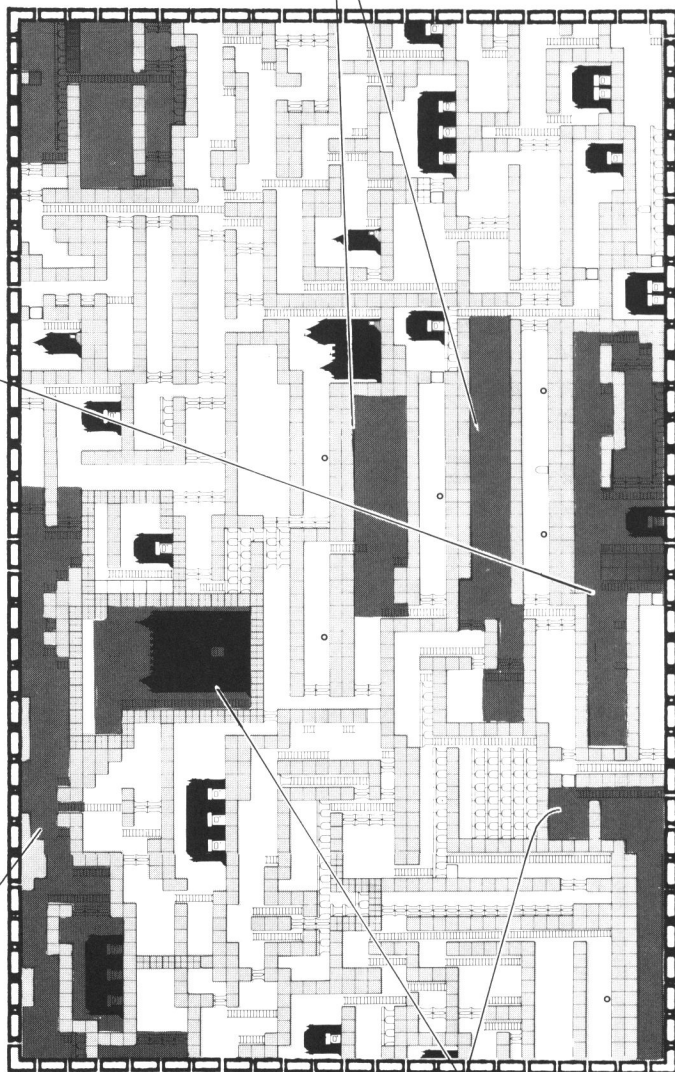
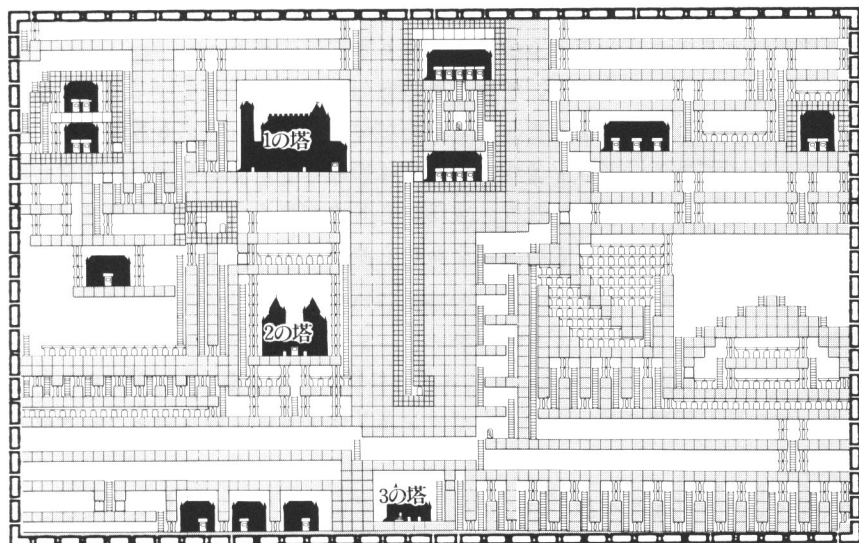
Max. 2Lamp, 2Candle, 2B-onix, 120FOOD, 640GP, 2160EXP, 40W-EXP,
Min. 2Lamp, 2Candle, 2B-onix, 120FOOD, 160GP, 820EXP, 16W-EXP,
平均 2Lamp, 2Candle, 2B-onix, 120FOOD, 200GP, 1490EXP, 28W-EXP,

ガーバグ 12個小隊

Max. 2880GP, 2640FOOD, 4800EXP, 96W-EXP,
Min. 1500GP, 1980FOOD, 3060EXP, 60W-EXP,
平均 2190GP, 2310FOOD, 3930EXP, 78W-EXP,

レーブン 4個小隊

Max. バランス, Candle, スペクタクル, BR-P, 300GP, 950EXP, 19W-EXP,
Min. バランス, Candle, スペクタクル, BR-P, 260GP, 850EXP, 17W-EXP,
平均 バランス, Candle, スペクタクル, BR-P, 280GP, 900EXP, 18W-EXP,

アサシンバグ 8個小隊

Max. 2ミラー, 2スペクタクル, 2Lamp, 2Red-p, 1240GP, 4200EXP, 70W-EXP,
Min. 2ミラー, 2スペクタクル, 2Lamp, 2Red-p, 480GP, 1920EXP, 32W-EXP,
平均 2ミラー, 2スペクタクル, 2Lamp, 2Red-p, 860GP, 3060EXP, 51W-EXP,

このレベルはどのような意図で造られているのか？

〔特色〕

ザナドゥの本当の難しさが出始めているのが、このレベルである。しかし、地形は比較的素直で、ワープなどによるトラップの設定もされていない。

このレベルの地形上の唯一の障害は、重要な所に扉があってKEYが外でもかなり消費されてしまうことだ。それ以外は歩くのに特別なテクニックは、必要とされない。下層にある格子上にはしごが交互にある場所のように、一見複雑そうな場所でも、それほどのことはないはずだ。

だが、地形にトラップがないかわりに、ここにはとてつもないワナが仕掛けられている。ユイナルの登場である。つまり、カルマ・キャラクターが本格的に登場するのがこのレベルである。

ユイナルを殺して、結局最初からやりなおさなければならなかったプレイヤーも多い。これは偶然ではなく、仕組まれたことなのである。常にキャラクターのステータスを見るようにするには、効果抜群であった。

レベル3くらいならば、最初からやりなおしてもさほど苦痛ではない。我々

はそれをテストプレイ中に感じて、あえてユイナルを通りやすいところに設定し、デーモンズリングなどの有用なアイテムを持たせたのだ。

ひどい！　と思う人もいるだろう。しかしただ殺すだけのゲームよりも、殺してはいけないものもいた方が、さらに面白いだろうと我々は考えたのである。これに不合理さを持たせないために、カルマキャラはキャラクターにまったくダメージを与えないし、見かけも可愛らしいものにした。さらに、カルマを数字で確認できるようにしてあるのは、ザナドゥだけである。

このカルマを設けたことは、ザナドゥの面白さに貢献するものであったと思う。これを設けることによって、ダメージだけをあたえるドクも重要なアイテムになったのである。ドクとカルマの関係は偶然にしかわからない。タワー内の部屋の入口にドクを配置したり、宝箱からドクが出るようなモンスターをこのレベルに配置したのも、この関係をわからせるためにしておいたものなのである。

〔対策〕

地形に仕掛けはない。しかし、モンスターに仕掛けがある。これがレベル3であり、常に同じ展開でゲームが進んでマンネリ化することのないように苦慮したのである。

このレベルには、ビホルダー、グリムロック、リザードマンなど、かなり強い魔法を使うモンスターが増えている。これはテストプレイ時には、製品版よりもっと激しく魔法攻撃するようになっていたのである。案の定、テストキャラクターは、反撃する間もなく死んでしまった。ザナドゥのバランスがいいと言われるのも、このような、テストプレイをやりこんだところにあるのかもしれない。

モデル的正攻略作戦をベースにしたレベル別攻略法

〔モンスターの強さ〕

このレベルではなんといってもクラーケン・ジャイアントを倒し、最初のクラウンを手に入れることが行動の目的になる。しかし、レベル1、2とはケタ違いのモンスターばかりが登場するレベルであり、行動もモンスターとの戦闘によって、かなり動きまわりにくくなる。

モンスターの平均的な武器の攻撃力は、700くらいでレベル2と100くらいしか違わないが、生命力が2000以上と3倍近くになっている。さらに魔法を使うNO. 18、19のリザードマンやビホルダー、グリムロックなどがいるため、これらとの戦闘には魔法を避けながら攻撃するテクニックが必要になってくる。

このレベルではスラッグ・ジャイアント、グルーウィング、サンダーハーパーから倒していくのが一番いい。これらは平均的な武器の攻撃力は持っているものの、キャラクターを追いかけるタイプではない。背後にまわって攻撃すればダメージも受けずに倒すことができる。ここのモンスターの平均的なAGLは115である。だが、サンダーハーパーとスラッグ・ジャイアントは40前後とかなり遅い。グルーウィングは、AGLが90以上のわりには、攻撃力が500(NO.9は300)と低い。もしレベル2でヨロイを使用した経験を高められなかったならば、このモンスターで鍛えるとよい。

このモンスターでヨロイの使用経験が高められなくなったら、攻撃力がグルーウィングの約2倍のランプレイと戦って上げるといいだろう。サンダーハーパーは攻撃力を1000も持っているのに、AGLが30〜40と遅い上あまり攻撃してこないタイプなため、この目的にはあまり役に立たないのだ。ランプレイは非常に攻撃的だ。ただし、背後から攻撃すれば、2、3回で倒せるので他のリザードマンなどの攻撃的なモンスターより安全である。NO. 31のランプレイだけはこの目的で接近しないほうがいい。これはこのレベルでは最高の5000もの生命力を持っているためだ。

〔装備〕

このレベル3にきて、対等にリザードマンを相手にできるようになったら、タワー内に入って、+1スモールシールドを手にいれるよう行動を起こす。可能ならば、レベル3に入ってすぐにこのシールドを手に入れたい。とはいえ、先に買ったスケールアーマーが充分な防御力を得るまでは、なるべく無理をしないようにすること。このレベルのモンスターの半数を倒すころには、+1のスモールシールドがどうしても必要だ。これを手にいれて、使用経験を高めておくのが、ビッククラーケンに勝つ前提条件であり、使用経験を上げるために利用できるモンスターは残しておかなければならない。

このレベルで充分に活動するためには、1万近くのFOODが必要になる。しかし、ここでは1000くらいしか手に入らないため、どうしても買わなければならなくなってしまう。食料を買うためには1000 GPは必要になる。

このレベル3は、KEYをそれほど使わないですむ。タワーはすべて扉がないので、必要なのは外の10個だけである。ここで得られるのは、そのうちの4個程度だ。つまり6個は買わなくてはならない。このレベルにいるキャラクターが買うには、カリスマが50なら一個あたり400 GPがかかってしまい、合計で2400以上のゴールドが必要になってくる。このレベルでは1万程度のゴールドしか得られないため、レベル2で多数のKEYを買いだめする必要があったわ

けだ。

このレベルで得たゴールドは、食料を買う以外には使いたくない。前半はかなりゴールドに余裕があるのだが、逆に後半には足りなくなってくるためだ。

ここでは、グリムロックやビホルダーが魔法を使って攻撃してくる。グリムロックが使う魔法はニードルだからあたってもそれほどダメージは受けないので、剣で戦うこともできなくはない。

しかし、ビホルダーとはできればデーモンズリングを使って、安全に戦いたいものだ。もしデーモンズリングを使うのがもったいないのであれば、当たれば確実に1000のダメージを受ける魔法をよけなければならない。このモンスターは魔法を撃ったあと消えてしまい、まったくとんでもないところに現れるために、剣で倒すには非常にやっかいだ。

魔法を使うビホルダーと戦うには、斜めから接近するようにすればいいが、多数の場合はなかなかむずかしい。特にタワーの中でこのモンスターと出会った場合は、もはやデーモンズリングを使うほかないであろう。

レベル3までに、デーモンズリングは4個手に入れられる。このレベルでは7個を手に入れられる可能性がある。(残念なことに、そのうち2個はユイナルが持っている) 外でこれを使うのは確かにもったいないが、タワー内で使うのは逆に有効なことである。とにかく、このレベルでキャラクターがなすべきことは、クラーケン・ジャイアントを倒してクラウンを手に入れることであり、レベル1〜3までの行動がこのためにあったのである。

〔経験〕

この目的をはたすのが重要なのであって、モンスターを全滅させることではない。このレベルまでのモンスターをすべて倒せば、キャラクターは10万近い経験値を得られるが、これはクラーケン・ジャイアントを倒した後でもいいのだ。

クラウンを得る前にレベル1に戻って、ハンマーを持っているビッククラーケンと戦って、STRや、装備の使用の経験を上げておくのもひとつの方法といえる。

各レベル別外界利益 (アイテムは別表参照のこと)

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	18060	1620	49190	502
最小	8090	900	28360	299
平均	13075	1260	38775	400.5

各レベル別タワー内利益

EXP	11060
W-EXP	104

(EXP、W－EXPのみ)

AGL

最大	200
最小	30
平均	115

各レベルモンスター攻撃力、防御力

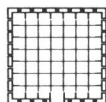
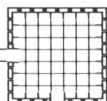
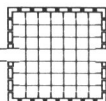
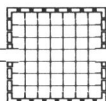
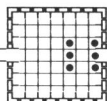
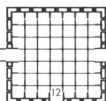
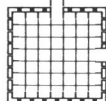
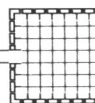
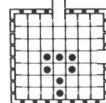
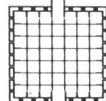
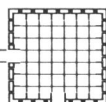
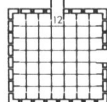
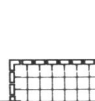
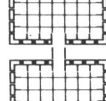
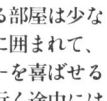
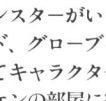
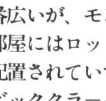
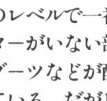
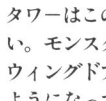
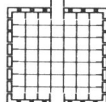
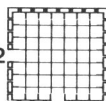
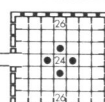
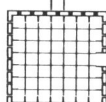
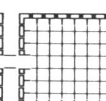
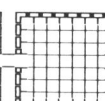
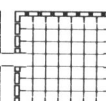
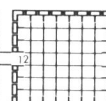
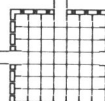
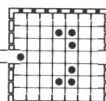
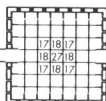
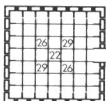
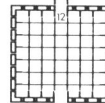
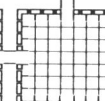
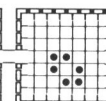
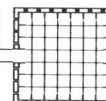
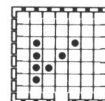
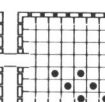
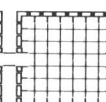
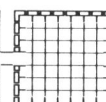
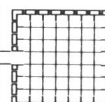
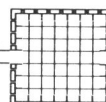
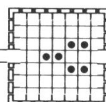
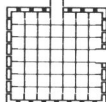
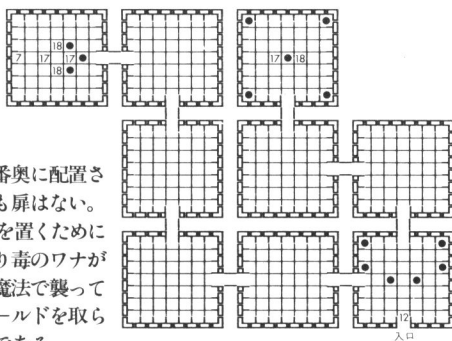
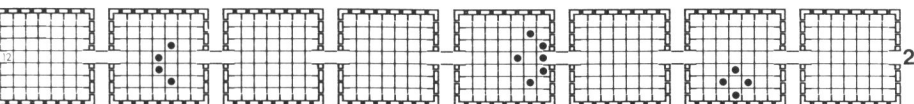
	HP	W・A・S	DF
最大	500	1600	300
平均	200.3	683.8	141.1

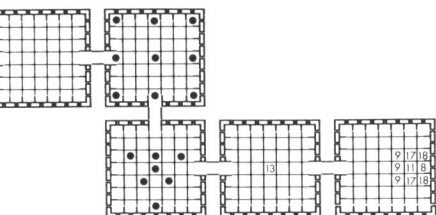
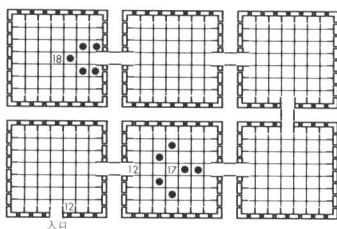
各レベル全利益 (内外、但しアイテムは別表)

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	211440	1620	60250	606
最小	11470	900	39420	403
平均	111455	1260	49835	504.5

アイテム設定表

アイテム名	No.	効力	タワー内モンスター	タワー内	小計	外界	合計
金貨	00	金の袋　モンスターレベルにより変化	3380				3380
王冠	08	ドラゴンスレイヤーの地図		1	1		1
鍵	09	鍵　扉を開ける毎に一つ消費する		3	3	1	4
キノコ	11	ヒットポイントの上限を上げる		1	1		1
黒色の薬	12	毒	3	8	11	11	22
トンカチ	13	STRをアップ		1	1		1
手袋	17	武器の経験値をアップ		10	10		10
つえ	18	魔法の経験値をアップ		10	10		10
メガネ	20	敵の強さを調べる	2		2	7	9
赤色の薬	21	ヒットポイント回復の薬		3	3	9	12
ランプ	22	タワーの中を照らす		1	1	1	2
クリスタル	24	1レベルダウン		1	1	2	3
砂時計	26	時間を止める		3	3		3
飛行ブーツ	27	空を飛ぶ		1	1		1
指輪	29	姿を消す	2	1	3	4	7
てんびん	30	箱を開ける				3	3
ペンダント	31	扉を開ける				3	3
ローソク	32	骸骨に化ける				1	1
ルビー	33	STRを一時的に2倍にする	1		1	2	3
赤黒色の薬	34	INTを一時的に2倍にする				6	6
Mボトル	36	CRSを一時的に2倍にする	1		1	3	4

レベル3タワー解説

このタワーの奥にビッククラーケンとクラウンが配置されている。タワーはこのレベルで一番広いが、モンスターがいる部屋は少ない。モンスターがいない部屋にはロッド、グローブに囲まれて、ウィングドブーツなどが配置されていてキャラクターを喜ばせるようになっている。だがビッククラーケンの部屋に行く途中には、ビホルダーがいる部屋があり、障害物として配置されている。このタワーはKEYはまったく必要としないが、同じような空っぽの部屋ばかりなので、迷いやすい造りになっている。

2の塔

このタワーには、＋1スモールシールドが一番奥に配置されている。他のタワー同様、このタワーにも扉はない。はっきりいってここは＋1スモールシールドを置くために用意されたタワーであって、入口にいきなり毒のワナがある。グロムロックやビホルダーのような魔法で襲ってくるモンスターが配置されているのは、シールドを取らせにくくするための仕掛けになっているのである。

3の塔

たった6部屋しかないこのタワーには入らなくてもいい。はいった次の部屋には、サンダーハーパーがグローブを囲むような形に配置されている。それに気を取られて、入口に置かれた毒を取ってしまわないように注意しなければならない。ここの奥の部屋ではユイナルが入口をかためているが、これはキャラクターが反射的に攻撃してしまうようにしかけたワナなのである。

モンスター出現位置

グルーウィング 4個小隊

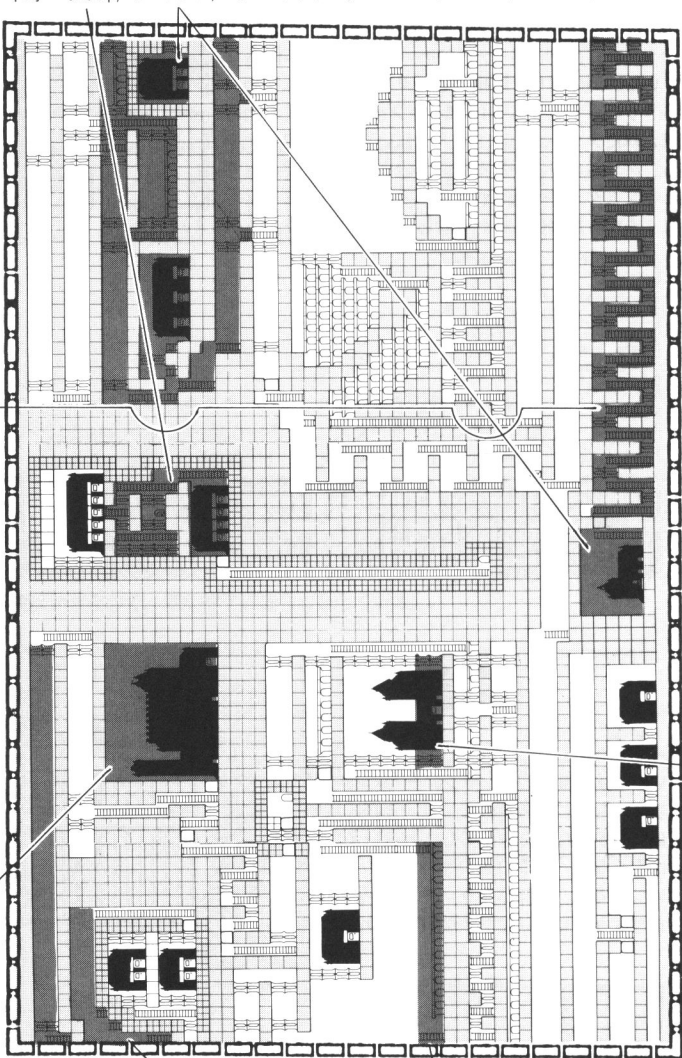
Max. key, Poison, M-ボトル, Lamp, 960GP, 2880EXP, 36W-EXP,
Min. key, Poison, M-ボトル, Lamp, 960GP, 2880EXP, 36W-EXP,
平均 key, Poison, M-ボトル, Lamp, 960GP, 2880EXP, 36W-EXP,

ユイナル 8個小隊(KRM・CHR)

Max. 4D-RING, 4BR-P, 1920GP, 720EXP, 72W-EXP,
Min. 4D-RING, 4BR-P, 1080GP, 440EXP, 44W-EXP,
平均 4D-RING, 4BR-P, 1500GP, 580EXP, 58W-EXP,

リザードマン 12個小隊

Max. 3Red-p, 3バランス, 3スペクタクル, 3Pendant, 1980GP, 8910EXP, 78W-EXP,
Min. 3Red-p, 3バランス, 3スペクタクル, 3Pendant, 1170GP, 5520EXP, 51W-EXP,
平均 3Red-p, 3バランス, 3スペクタクル, 3Pendant, 1575GP, 7215EXP, 64.5W-EXP,

スラッグジャイアント 8個小隊

Max. 2M-ボトル, 2Red-p, 2Fクリスタル, 2Poison, 1920GP, 9360EXP, 72W-EXP,
Min. 2M-ボトル, 2Red-p, 2Fクリスタル, 2Poison, 900GP, 4940EXP, 38W-EXP,
平均 2M-ボトル, 2Red-p, 2Fクリスタル, 2Poison, 1410GP, 7150EXP, 55W-EXP,

ビホルダー 8個小隊
Max. 4スペクタクル, 3600GP, 5980EXP, 50W-EXP,
Min. 4スペクタクル, 1620GP, 4440EXP, 36W-EXP,
平均 4スペクタクル, 2610GP, 5210EXP, 43W-EXP,
サンダーハーパー 8個小隊
Max. 2Poison, 2Red-p, 4020GP, 8640EXP, 72W-EXP,
Min. 2Poison, 2Red-p, 760GP, 2640EXP, 22W-EXP,
平均 2Poison, 2Red-p, 2390GP, 5640EXP, 47W-EXP,
ランプレイランド 8個小隊
Max. 6Poison, 2BR-P, 1260GP, 5500EXP, 50W-EXP,
Min. 6Poison, 2BR-P, 660GP, 3300EXP, 30W-EXP,
平均 6Poison, 2BR-P, 960GP, 4400EXP, 40W-EXP,
グリムロック 8個小隊
Max. 2Ruby, 2Red-p, 1620FOOD, 2400GP, 7200EXP, 72W-EXP,
Min. 2Ruby, 2Red-p, 900FOOD, 940GP, 4200EXP, 42W-EXP,
平均 2Ruby, 2Red-p, 1260FOOD, 1670GP, 5700EXP, 57W-EXP,

このレベルはどのような意図で造られているのか？

〔特色〕

これといった特徴がなさそうなレベルだが、レベル3とは違い、ワープポイントを使った大きなトラップが仕掛けられている。モンスターとの戦闘を避けようとするルートを移動すると、ほとんどワープに引っかかり、とんでもない所に飛ばされてしまうのである。そればかりか、このレベルでKEYを買おうとして店に行くと、ワープにひっかかるようになっている。

これはじつにいやらしいワナなのだ。このレベルには、50もの部屋があるタワーがあり、多量のKEYを消費するようになっている。KEYが足りなくなって、近道でKEYを買いにいくとワープで飛ばされる……意地が悪いのだ。

これはただ意地が悪いだけではないのである。じつはそのタワーには重要なアイテムが多数あり、これらを簡単に取らせたくないという意向があったためでもある。このレベルで本当にいく必要のあるタワーは、一番大きなものだけなのだが、KEYをやたらに消費するだけの小さなタワーを用意したのもそのためである。

モンスターとの戦いを避けようとすると、ワープにひっかかる。実際、モンスターと戦わないと、KEYを買うのに必要な金が得られない。

合理的ともいえるだろう。モンスターを避ければ、ワープにひっかかって遠まわりをしなければならなくなる。逆に、モンスターを追い続けていれば、自然と道が開けてくるのが、このレベルなのである。これといった特徴がなさそうなレベルにも、このようなキャラクターの行動を左右するような仕掛けを造ることもできることを示したいい例といえるだろう。

逆に、戦闘を避けようとする者には、脱出不可能なところにワープで飛ばされてしまうワナが仕掛けられている。そこにはまった場合は、ウィングドブーツを使うか、リセット以外に方法がないのである。

ダミーの塔は、ただ単に殺風景だから置いたのであるが、これが予想を反して、一種のトラップになったようだ。入れるタワーだと思い込んでいざ行ってみると、じつはダミーのタワーでガックリくる。当然無駄足を運んだことになり、食料が浪費される。へたをすると、ワープにひっかかる。これもこのレベルの大きなトラップになったようである。予想外の結果であった。

〔対策〕

このレベルのモンスターは、ほとんどが魔法を使っても攻撃してくるものばかりである。戦闘でダメージを受けやすいような設定になっており、どうしても戦いを敬遠しがちになるように仕向けたともいえる。だから、多くのプレイヤーが、モンスターと戦うよりもタワーの探索に目を向けるようになるのは、ごく自然だったといえるかもしれない。

タワーの中にも同じモンスターがいるわけだから、外で戦うのも中で戦うのも、結局はひどいダメージを受けるようになっている。

ザナドゥの意地の悪さを見せるレベルがこのレベル4だろう。ザナドゥの各レベルは、それぞれ違う人間がデザインしたもので、個人の意向がそれぞれ主張されているのである。これを覚えておくと、同じ人間がデザインしたものが、同じような特徴をもっているのがわかるだろう。

モデル的正攻略作戦をベースにしたレベル別攻略法

〔モンスターの強さ〕

レベル4のモンスターは、レベル3のモンスターと段違いである。平均的な武器の攻撃力が2200以上と実に3倍以上も強い。当然ながら生命力も同じく6400以上である。

キャラクターが装備しているスケールアーマーと＋1スモールシールドが最

大まで使用経験が高められていれば、約6000の防御力を正面に得られるから、余裕でこのレベルのモンスターを相手にすることができる。最初は、シュリーカーとイザムナから倒していくのがいいだろう。

武器の攻撃から身をかわすことはできても、このレベルのモンスターの半分以上は魔法を使うため、剣で戦うのはいささか苦痛になる。特にコカトライス、アスティラゴア、ヨチョールは、魔法による攻撃力が1000～2000であり、正直いってロングスウォードではちょっと戦いにくい。なかでもリリスは、防御力がこのレベル最高の10000であり、ロングスウォードでは攻撃してもダメージを与えることができない。

ここの平均的なモンスターは防御力が約1300くらいであるから、まだキャラクターのロングスウォードは役にたつ。このレベルは、レベル5のジャイアントゲレルを倒し、クラウンを手に入れるまでの中間地点になるわけで、一番大切なのはレベル5に行くことである。このレベルではさしあたってゲレルジャイアントと対決する装備はないが、タワーでは+1ラージシールドや、ロングスウォード、スケールアーマーが見つかる。これはあとでゴールドが必要になったときに売れるように、予備としてとっておくのがいいだろう。

シュリーカー、イザムナを倒したあとは、ホーネット、モノドロンを倒していくのがいいだろう。ホーネットは攻撃力5000をもち、生命力が9000と、平均的なレベル4のモンスターよりやや強いが、魔法を使わないモンスターなので、2、3回の攻撃で倒せるだろう。

モノドロンは、ホーネットより生命力がはるかに低い2500～3500のモンスターである。これはたかだか400～700のダメージを与える弱い魔法を使うに過ぎないから、魔法を避けながら一撃で倒せる。

アスティラゴアとリリスには、このままの装備で低い生命力なら、当面は戦いをさけておいたほうがいい。リリスについては先にふれたとおりである。アスティラゴアは避けられない集団の魔法で早いペースの攻撃をしてくる。この魔法は一回に200のダメージしかあたえないが、一匹と戦っている間に何十回と攻撃されるために危険なのである。

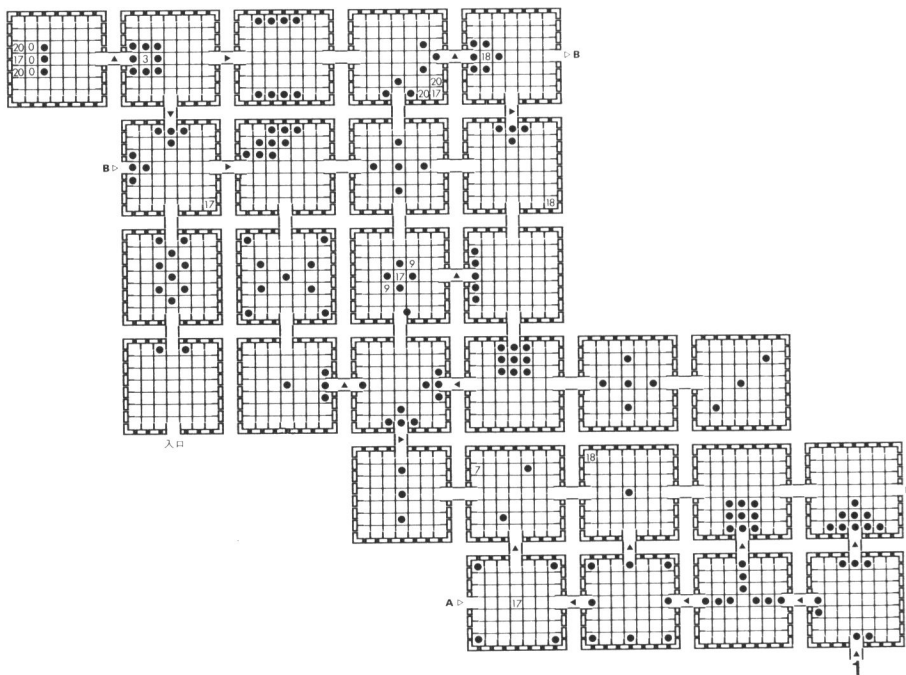
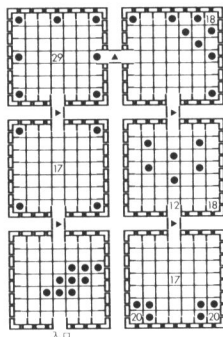
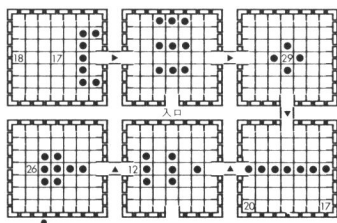
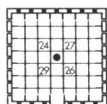
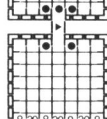
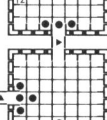
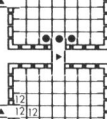
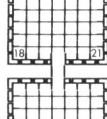
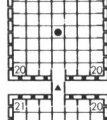
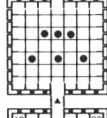
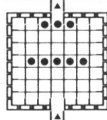
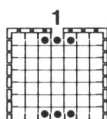
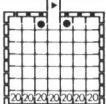
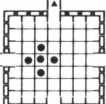
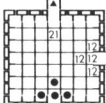
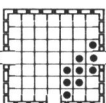
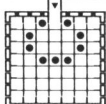
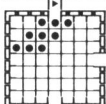
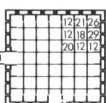
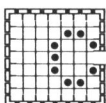
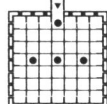
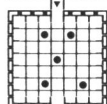
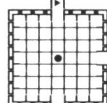
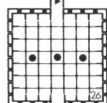
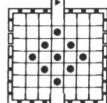
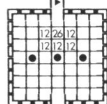
〔装備〕

レベル4には、タワー内にデーモンズリングが6個ある。これを使って、リリス以外の、魔法も使うコカトライス、ヨチョール、アスティラゴアを倒すといいだろう。このタワーをすべてめぐるにはKEYが83個も必要になってくる。このうち、このレベルで得られるKEYは11個たらずだから、外で必要になる12個分にあてられるにすぎず、あとはあらかじめ買っておいたKEYを使

うか、新たに買うしかない。
　このレベルではKEYは700 GPになっているはずだ。そうなると、83個も買うと約6万ものゴールドが必要になってくる。しかし、ここで得られるゴールドは、約6万くらいしかない。活動するのに必要となってくるFOODが、2万～3万になるから、3000 GPはこのためにとっておかなければならない。
　そうなると、マントでも使ってタワーを巡りたくなる誘惑にかられるが、それほどのメリットはここのタワーにはない。せいぜいがレベル3までに得た7個くらいのペンダントを使うくらいがいいだろう。3ヶ所、扉がある部屋で使えば、ペンダント1個あたり鍵を2つ節約することになる。もっとも、それでも14個の鍵が節約されるにすぎない。
　このレベルには後で金になる装備がいくつかあるのだが、KEYをそのために多く消費するようなら、あえて取らなくてもいい。
〔経験〕
　一番必要なことは、次のレベル5にいくために経験値を稼ぐことである。ゴールドはここではなるべく使わないようにして節約しておかなければならない。FOODの必要量の半分は、モンスターなどから得られるので大きな節約になるであろう。もっとも、戦闘以外に歩き回る時間を外、タワーをあわせて1時間としているわけだから、それよりはやく終われば、FOODは買わなくてすむ可能性もある。
　レベル5に行くには、スウォードマンになっていればいいのだが、それに必要な経験値15万は、レベル3までのモンスターを全滅させていれば、このレベルのモンスターの全体の6割くらいを倒しておけばいいのである。このレベルのモンスターを全滅させた場合に平均10万の経験値が得られるからだ。
　リリスのような、このレベルにいる時点では対等に戦えないモンスターは、残しておいても大丈夫なのである。
　なおアスティラゴアは、ヨロイ、シールドの使用した経験を高めるために、1グループは残しておくといい。なぜならザナドゥにおいて、ヨロイやシールドは、魔法を防ぐ力はないものの、魔法の攻撃を受けると通常の攻撃をうけるのと同じように、使用経験があがるためである。

1の塔

6部屋しかないタワーだが､すべての部屋がKEYなしでは入れない仕組みになっている。各部屋にはデーモンズリングからロッド、グローブまでが配置されているが､KEYを10個使ってまでそれらのアイテムをとるべきかどうかは考えるべきだ。入口からいきなりコカトライスが9匹襲いかかってくるようにされているこのタワーに入るかどうかは、コカトライスの魔法による攻撃から逃げることができるかどうかで決めたほうがいいだろう。

2の塔

入るとシュリーカーしかいないので比較的安心してしまうタワーである。しかし小さいながら、KEYを使わなければほとんど先に進めないようになっている。特に左側の部屋に入るときには注意しなければならない。入口には囲むようにシュリーカーが配置されているため、うっかりすると手痛いダメージを受けることになる。これといったものが置かれているわけでもなく、KEYを使うのがもったいなく感じさせるタワーなのである。中央の部屋は左から入ると毒を取ってしまうようになっており、さらにコカトライスが7匹配置されている。入る者に得をさせないように考えられたタワーなのだ。

3の塔

入るといきなり、コカトライス二匹が先に進ませまいとがんばっているこのタワーは、このレベルでもっとも大きいタワーである。部屋数は50を越え、大きさに似合ったアイテムの宝庫である。このタワーは大きく二つの迷路が通路でつながっているような作りになっている。中央付近に＋1ラージシールドが置かれた部屋が2つある。アイテムが多いため、モンスターはそれほど多くは設定されていない。かわりにアイテムの多い部屋は、KEYを使わなくては行けないようにされているのがほとんどだ。

各レベル別外界利益（アイテムは別表参照のこと）

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	54080	76800	52220	474
最小	19900	23560	38460	244
平均	36990	50180	45340	359

各レベル別 タワー内利益

EXP	59230
W-EXP	363

(EXP、W－EXP のみ)

AGL

最大	100
最小	40
平均	70

各レベルモンスター攻撃力、防御力

	HP	W・A・S	DF
最大	1000	5000	10000
平均	634.1	2253.1	1299.3

各レベル全利益（内外、但しアイテムは別表）

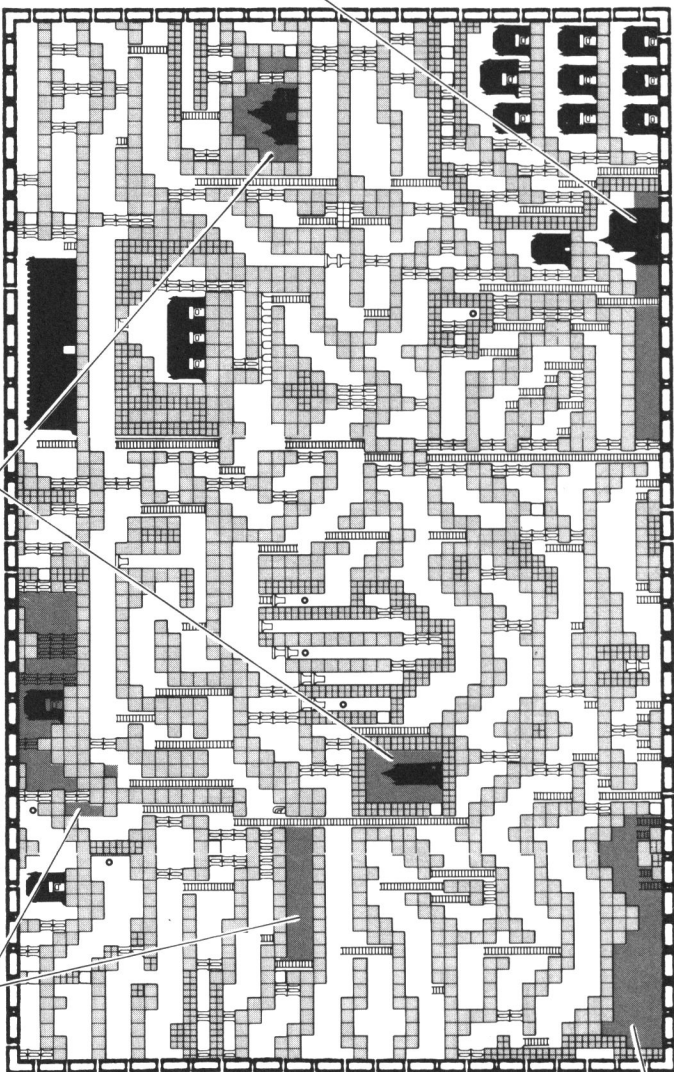
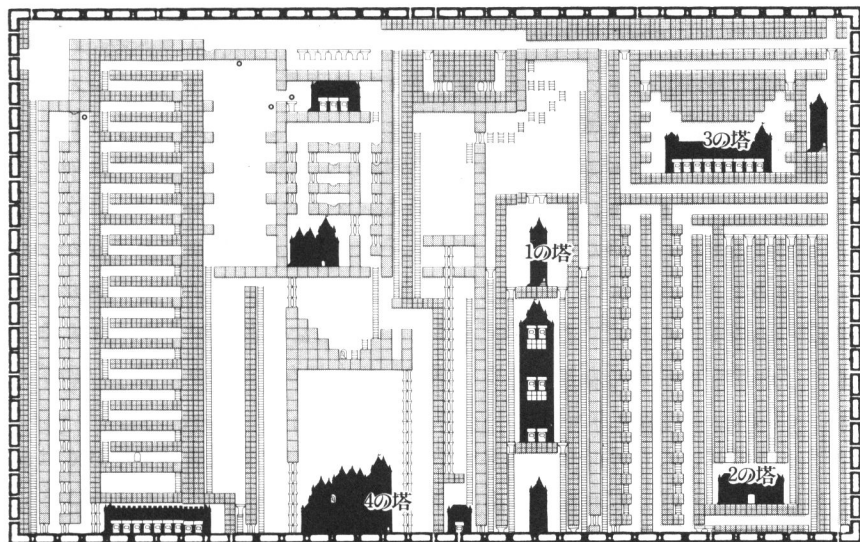
	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	79020	125240	111450	837
最小	44840	72000	97690	607
平均	61930	98620	104570	722

アイテム設定表

アイテム名	No.	効力	タワー内モンスター	タワー内	小計	外界	合計
金貨	00	金の袋　モンスターレベルにより変化	24880	60			24940
食料	01	食料　モンスターレベルにより変化	48440				48440
鍵	09	鍵　扉を開ける毎に一つ消費する	3	6	9	2	11
灰色の薬	10	生き返りの薬　エリクサー		1	1	2	3
黒色の薬	12	毒	23	19	42	10	52
手袋	17	武器の経験値をアップ		10	10		10
つえ	18	魔法の経験値をアップ		9	9		9
メガネ	20	敵の強さを調べる	4	22	26	2	28
赤色の薬	21	ヒットポイント回復の薬	2	4	6	4	10
ランプ	22	タワーの中を照らす	2		2	6	8
B-オニキス	23	1　レベルアップ	1		1	2	3
クリスタル	24	1　レベルダウン		1	1		1
砂時計	26	時間を止める		4	4		4
飛行ブーツ	27	時間を飛ぶ		1	1		1
指輪	29	姿を消す	2	4	6	2	8
てんびん	30	箱を開ける	3		3	2	5
ローソク	32	骸骨に化ける	3		3	2	5
ルビー	33	STR を一時的に 2 倍にする				2	2
赤黒色の薬	34	INT を一時的に 2 倍にする	2		2	4	6
カガミ	35	AGL を一時的に 2 倍にする	4		4	6	10

シュリーカー 8個小隊
Max. 72120FOOD, 7840EXP, 68W-EXP,
Min. 23040FOOD, 2320EXP, 20W-EXP,
平均 47580FOOD, 5080EXP, 44W-EXP,
ヨチョール 8個小隊
Max. 2スペクタクル, 2Red-p, 2B-onix, 3540GP, 5680EXP, 42W-EXP,
Min. 2スペクタクル, 2Red-p, 2B-onix, 1260GP, 2700EXP, 20W-EXP,
平均 2スペクタクル, 2Red-p, 2B-onix, 2400GP, 4190EXP, 31W-EXP,
モノドロン 8個小隊
Max. 4Lamp, 2Candle, 2バランス, 1280GP, 4700EXP, 40W-EXP,
Min. 4Lamp, 2Candle, 2バランス, 880GP, 3260EXP, 30W-EXP,
平均 4Lamp, 2Candle, 2バランス, 1080GP, 3980EXP, 35W-EXP,
イザムナ 8個小隊
Max. 2Poison, 2key, 2Red-p, 2ミラー, 2160GP, 8480EXP, 62W-EXP,
Min. 2Poison, 2key, 2Red-p, 2ミラー, 320GP, 2140EXP, 16W-EXP,
平均 2poison, 2key, 2Red-p, 2ミラー, 1240GP, 5310EXP, 37W-EXP,

モンスター出現位置

コカトライス 8個小隊
Max. 2Ruby, 2Lamp, 2ミラー, 1920GP, 6440EXP, 46W-EXP,
Min. 2Ruby, 2Lamp, 2ミラー, 480GP, 2760EXP, 20W-EXP,
平均 2Ruby, 2Lamp, 2ミラー, 1200GP, 4600EXP, 33W-EXP,
リリティ 8個小隊
Max. 2ミラー, 4680FOOD, 40060GP, 36000EXP, 72W-EXP,
Min. 2ミラー, 520FOOD, 13120GP, 13000EXP, 26W-EXP,
平均 2ミラー, 2600FOOD, 26590GP, 24500EXP, 49W-EXP,
アスティラゴア 8個小隊
Max. 4Poison, 2BR-P, 2ELIXER, 2560GP, 8280EXP, 72W-EXP,
Min. 4Poison, 2BR-P, 2ELIXER, 2560GP, 8280EXP, 72W-EXP,
平均 4Poison, 2BR-P, 2ELIXER, 2560GP, 8280EXP, 72W-EXP,
ホーネット 8個小隊
Max. 2BR-P, 4Poison, 2D-RING, 2560GP, 7200EXP, 72W-EXP,
Min. 2BR-P, 4Poison, 2D-RING, 1280GP, 4000EXP, 40W-EXP,
平均 2BR-P, 4Poison, 2D-RING, 1920GP, 5600EXP, 56W-EXP,

このレベルはどのような意図で造られているのか？

〔特色〕

このレベルは、二段ジャンプを応用した特殊テクニックが必要とされるレベルである。7、9を押して、のぼっていかなければならないような面造りがなされているのである。ひとつおきに並べられた縦の壁がそれであり、このレベルではこれを頂上までのぼらなければならないようになっている。

いままでのレベルでは、このような特殊テクニックは必要としなかった。ちょうどここは中間地点にあたるレベルであるため、地形上のトラップに重点が置かれたのである。

このレベルは、一見空を飛ばないとならないかのような錯覚をおこさせるようになっている。ウィングドブーツを消費させようするワナなのだ。

このレベルで本当に必要なアイテムはマトックだけであり、このアイテムをうまく使うことによって険しい地形を自在に歩けるようになる。

〔対策〕

掘ることも出来ない、通り抜けることもできない、壁で囲まれた場所が多い

レベルだが、よく観察すればそのような壁の隅に掘れる壁が一ケ所だけある。わざわざそうさせるために、このような壁の置き方をしたのである。

プレイヤーが上に行きにくいように、半分崩れた壁を登場させ、やっとのぼって来たキャラクターを最下層に落としてしまうようなトラップまで用意されているのだ。

ところが、それ以上のトラップがこのレベルにはある。プレイヤーは、行きにくい所になにか重要なものがあると信じ、あえて行こうとするものだ。我々はこの心理を逆手にとり、もっとも歩きやすい最下層のタワーに、ゲレルジャイアントとクラウンを配置したのである。

では、キャラクターはなぜ苦労をしてのぼらなければならなかったのか？わざと遠回りさせるのも、ワナの一つである。テストプレイ時には、こうして苦労してたどりついたタワーには、何も入手すべきものが配置されてなかった。それではあまりにも酷いというので、+2 ラージシールドとブロードスウォードが手に入るように変更されたのである。このくらいの装備が手に入れば、それなりにプレイヤーは満足してくれる（我慢してくれる）だろうと思ったのである。

ザナドゥでは、ただ単にモンスターや地形にトラップを仕掛けるだけではなく、普通のプレイヤーだったらとるであろう行動を逆手にとってしまおうというタイプのトラップもあるのだ。この種のトラップを意地が悪いと評する人もいる。まあ賛否は別にして、ザナドゥの面白さに貢献していることに変わりないだろう。

モデル的正攻略作戦をベースにしたレベル別攻略法

〔モンスターの強さ〕

ここは、第二のクラウンを得るための重要なレベルである。モンスターの生命力の平均も 8000 近いが、武器の攻撃力の平均は約 11000 くらいである。かなり手強い。

このレベルにいるモンスターの 2 ／ 3 は、みな一様に 10000 以上の攻撃力を持っている。AGL の平均も 64 と高いため、普通は 3 回キャラクターが攻撃すると、2 回はモンスターから攻撃されることになるだろう。

〔装備〕

+1 スモールシールドとスケールアーマーの組み合わせでは、対等に戦えるモンスターが少なくなっている点が、このレベルの特徴である。この装備で戦えるのは、ジャイアントストレイダーくらいだ。レベル 4 での+1 ラージシール

ドが、ここでは必要になってくる。レベル4で+1ラージシールドを装備して、最大にまで防御力を高めておけば、防御力は正面で8500となる。これでもちょっと心細い。武器はロングスウォードでもなんとかなるが、まずタワー内に入って、+2ラージシールドとブロードスウォードを手に入れることが先決である。

レベル5のタワーでは、49ヶ所KEYが必要になってくる。もしここで買うなら、800 GPが一個あたりの値段になってしまうから、約4万のゴールドが必要になってくる。いままで順調にきていれば、このくらいのゴールドはあるはずだ。もしなければ、余っている武器やヨロイを売って、最初にここのタワーからブロードスウォードと+2ラージシールドを手に入れることだ。これを手に入れてからレベル4に戻って、アスティラゴアで最大の使用の経験まで高めてしまえば、防御力は13000以上になり、ようやくレベル5の平均的なモンスターと対等に戦えるようになる。

タワー内に入るには、デーモンズリングやアワーグラスを使って、モンスターと戦わないですむようにするのが一番いい方法である。アワーグラスは、ここで使うくらいの量は充分にあるはずである。最低でも5個以上は持っているだろう。

これで、ようやく対等にレベル5のモンスターと戦えるわけである。最初のジャイアントストレイダーは別にして、アチャイライ、マッドマン、マンタリ、スノーマンと戦うほうがいいだろう。これらを相手に、最初に手にいれたブロードスウォードの使用の経験を高めるようにする。なぜなら、これが最高の力を出してくれないと、ジャイアントゲレルと戦えないからだ。

ここで行動するのには3〜4万からのFOODが必要になるが、レベル4で約10万、このレベルで約3〜4万は得られるから、買う必要はない。ここで買う必要があるとすれば、最初に必要なKEYくらいで、あとでこのモンスターと戦ったりして得る平均的なゴールド、約10万GPはフルプレートを買うために必要である。4万GP以上あるならば、最初にフルプレートを買っておき、あらかじめレベル4で使用の経験を上げておくと、戦いはずっと楽になる。先にこうしてフルプレートを買っておくと、タワーに入るのはもっとあとでもいいのである。先にタワーに入って、+2ラージシールドを手にいれるか、フルプレートを買ってからモンスターと戦いつつタワーを捜すかは、そのときの持っているゴールドによる。もし、フルプレートがこのレベルに入る時点で買えるなら、当然そのほうがいいに決まっている。

このレベルでの目的は、ジャイアントゲレルを倒して、2つめのクラウンを手

に入れることだ。そのための条件は+2 ラージシールドとフルプレート、ブロードスォードである。これらの使用経験が最高になったとき、ようやくクラウンを手に入れられるのである。このレベルで戦うことで条件を満たすことはできるが、レベル6に行ってランスと+3 ラージシールドを手にいれてからゲレルと対決したほうがずっと楽である。そのことからいっても、ここではジャイアントゲレルを倒すことを目的とするのではなく、レベル6で充分に戦えるような力をつけることにあることがわかるだろう。

+2 ラージシールドとフルプレートの組み合わせは、最高約3万以上の防御力になる。これを持ってレベル6にいけば、モンスターに正面から攻撃されても、まったくダメージをうけることがないし、ブロードスウォードは、最高約15000の攻撃力を持つようになるため、レベル6でランスを手に入れるには、充分な攻撃力である。

〔経験〕

これらの力を得るために戦うのが、ここでの目的である。レベル6に行くにはヒーロになならなくてはならない。このために必要な経験値は20万である。レベル1～4までのモンスターをすべて倒せば、20万近い経験値を得られる。フルプレート、+2 ラージシールド、ブロードスウォードを手に入れて、あとはレベル4に残したモンスターを倒して、このレベルの前にあげたモンスターを相手にすれば、充分な経験値とキャラクターの強さが得られる。

ちなみに、このレベル5のモンスターを全滅させると、それだけでも20万の経験値が得られることをつけ加えておこう。

なお、ストローパー、マイコニッドとは、最初に相手に戦わないほうがいい。これらは、2万近い攻撃力をもっているため危険である。そしてミアツは、ダメージを7000も与える魔法で攻撃してくるので避けたほうが無難だ。

横山 宏　オリジナル・モンスターマニュアル

蜘蛛の巣にかかった獲物は悲惨である。もがけばもがくほど、体を絡み捕られ、蜘蛛のご馳走になるまで、生きたまま苦しまなくてはならない。ザナドゥ迷宮界には、このような大蜘蛛のモンスターがいなくて幸いだ。

各レベル別外界利益 (アイテムは別表参照のこと)

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	83720	21700	134780	498
最小	34780	9060	56200	238
平均	59250	15380	95490	368

各レベル別タワー内利益

EXP	106670
W-EXP	447

(EXP、W－EXPのみ)

AGL

最大	78
最小	50
平均	64

各レベルモンスター攻撃力、防御力

	HP	W・A・S	DF
最大	1290	2500	700
平均	765.9	1154.8	247

各レベル全利益 (内外、但しアイテムは別表)

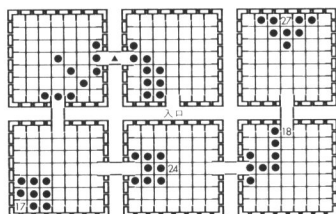
	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	139710	40380	241450	945
最小	90770	27740	162870	685
平均	115240	34060	202160	815

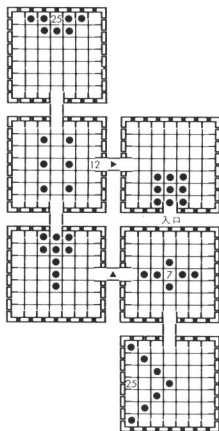
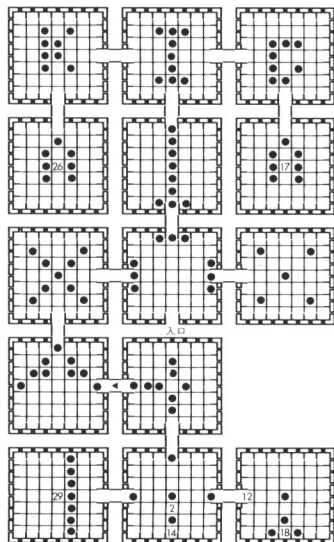
アイテム設定表

アイテム名	No.	効力	タワー内モンスター	タワー内	小計	外界	合計
金貨	00	金の袋　モンスターレベルにより変化	55950	40			55950
食料	01	食料　モンスターレベルにより変化	18680				18680
鍵	09	鍵　扉を開ける毎に一つ消費する	6	3	9	10	19
灰色の薬	12	生き返りの薬				2	2
キノコ	11	ヒットポイントの上限を上げる		2	2		2
黒色の薬	12	毒	11	9	20	8	28
トンカチ	13	STR をアップ		2	2		2
聖書	15	WDM をアップ		1	1		1
ブーツ	16	DEX をアップ		2	2		2
手袋	17	武器の経験値をアップ		10	10		10
つえ	18	魔法の経験値をアップ		9	9		9
メガネ	20	敵の強さを調べる	3		3	2	5
赤色の薬	21	ヒットポイント回復の薬	2		2	2	4
ランプ	22	タワーの中を照らす	7	2	9	6	15
B-オニキス	23	1　レベルアップ		2	2	2	4
クリスタル	24	1　レベルダウン	3	1	4		4
つるはし	25	穴を掘る	6	5	11	6	17
砂時計	26	時間を止める		4	4		4
指輪	29	姿を消す		4	4		4
ペンダント	31	扉を開ける	7	5	12	8	20
ローソク	32	骸骨に化ける				2	2

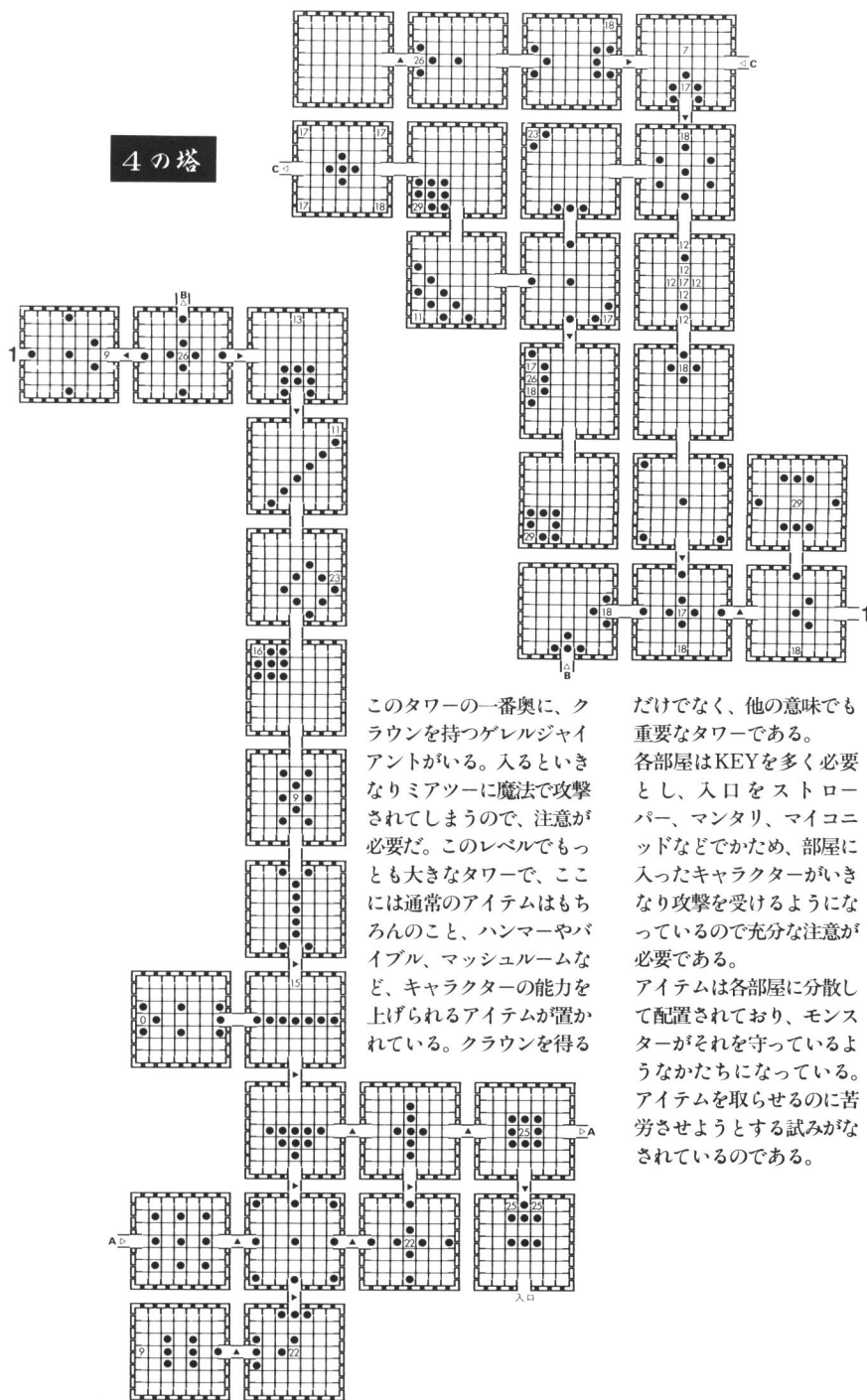
レベル5タワー解説

入ったとたん右側からストローパーが襲ってくるようになっているタワーだ。ここは6部屋のうち4部屋までがミアツー、マイコニッド、マンタリによって待ち伏せがなされているため、得るアイテムよりも受けるダメージのほうが大きくなってしまうようになっている。ストローパーが入口をふさいでいるタワーの奥への扉以外にKEYは使わないですむようになっている。

1の塔

2の塔

レベル5で二番目に大きなこのタワーには、奥にブロードスォードが隠されている。タワーに入るとすぐに、マンタリによって奥に通じる三方の入口がふさがれている部屋になる。ただしブロードスウォードを取ることを目的にするだけなら、これを倒せばあとはアチャイライ、ジャイアントストレイダー、スノーマンがいるくらいで、それほど難しくはならないように考えられてある。しかし入口から前に進む場合は、マイコニッドが出口をかためているのでいささか難しい。このタワーでは1ヵ所しかKEYを使う必要がなく、部屋のつながりもごくごく簡単にできているので、モンスターを倒してしまえばなんら問題なくどこの部屋へも行けるようになっている。

3の塔

たった6部屋のタワーだが、入口にはマッドマンが9匹もかためている。このタワーの奥に＋2ラージシールドが置かれているためだ。この＋2ラージシールドはマイコニッドに守られているため、これを先に倒さないと取れないようになっている。このタワーは小さいわりにマトックやペンダントがあるため、素通りするのはあまり賢いやり方とはいえない。最初のマッドマンを倒してしまえば、後は＋2ラージシールドがある部屋の手前のミアツーが入口を塞いでいる部屋を何とか通るだけでいい。

4の塔

このタワーの一番奥に、クラウンを持つゲレルジャイアントがいる。入るといきなりミアツーに魔法で攻撃されてしまうので、注意が必要だ。このレベルでもっとも大きなタワーで、ここには通常のアイテムはもちろんのこと、ハンマーやバイブル、マッシュルームなど、キャラクターの能力を上げられるアイテムが置かれている。クラウンを得るだけでなく、他の意味でも重要なタワーである。

各部屋はKEYを多く必要とし、入口をストローパー、マンタリ、マイコニッドなどでかため、部屋に入ったキャラクターがいきなり攻撃を受けるようになっているので充分な注意が必要である。

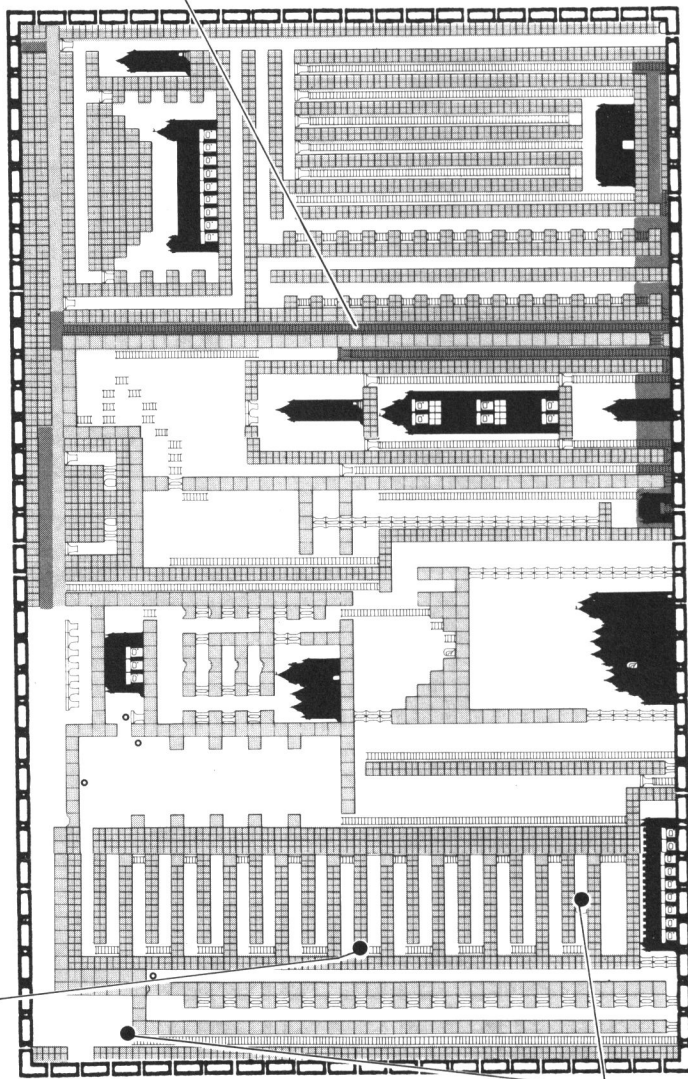
アイテムは各部屋に分散して配置されており、モンスターがそれを守っているようなかたちになっている。アイテムを取らせるのに苦労させようとする試みがなされているのである。

モンスター出現位置

ミアツー 8個小隊

Max. 2Pendant, 2key, 2Poison, 2400FOOD, 1400GP, 10380EXP, 46W-EXP,
Min. 2Pendant, 2key, 2Poison, 1200FOOD, 800GP, 6400EXP, 28W-EXP,
平均 2Pendant, 2key, 2Poison, 1800FOOD, 1100GP, 8390EXP, 37W-EXP,

マンタリ 8個小隊

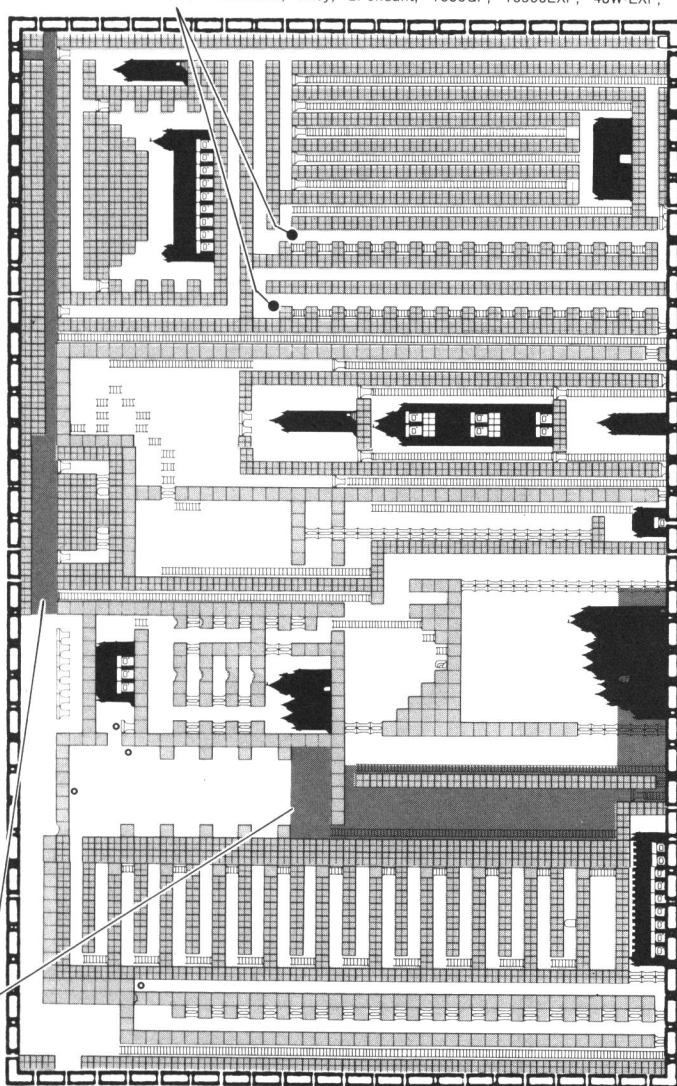
Max. 2スペククタクル, 2マトック, 2B-onix, 4000FOOD, 1600GP, 29840EXP, 46W-EXP,
Min. 2スペククタクル, 2マトック, 2B-onix, 1000FOOD, 500GP, 4640EXP, 18W-EXP,
平均 2スペククタクル, 2マトック, 2B-onix, 2500FOOD, 1050GP, 17240EXP, 32W-EXP,

マッドマン 8個小隊

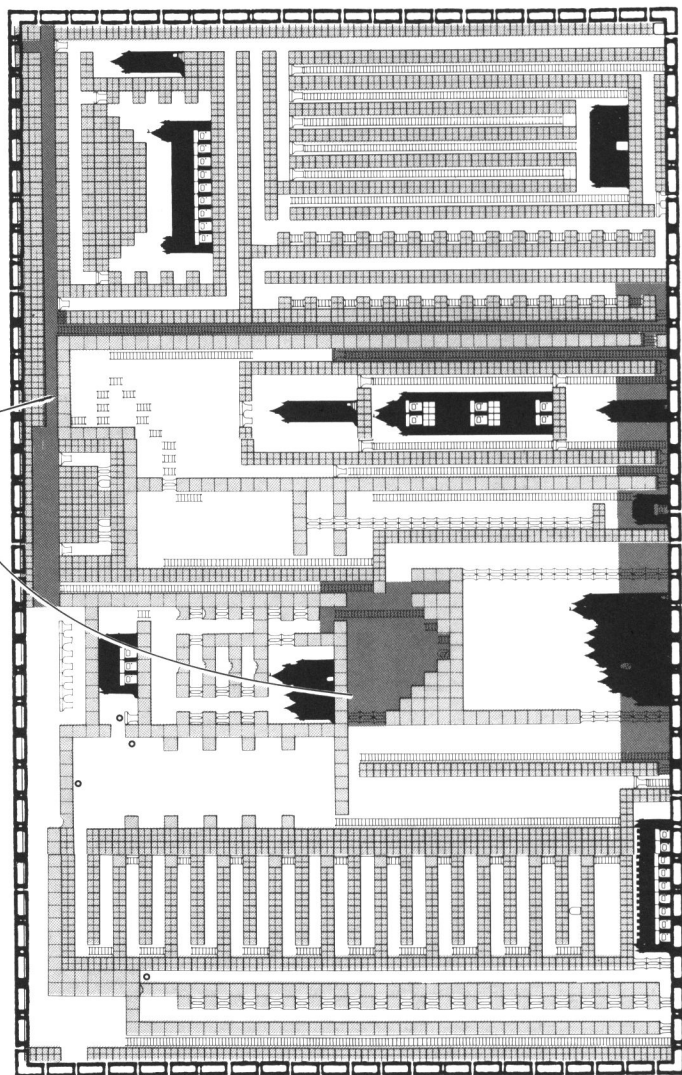
Max. 2Pendant 2マトック, 2Lamp, 1800GP, 15000EXP, 60W-EXP,
Min. 2Pendant, 2マトック, 2Lamp, 1120GP, 10080EXP, 40W-EXP,
平均 2Pendant, 2マトック, 2Lamp, 1460GP, 12540EXP, 50W-EXP,

ストローパー 8個小隊

Max. 2ELIXER, 2key, 2Pendant, 11220GP, 15840EXP, 72W-EXP,
Min. 2ELIXER, 2key, 2Pendant, 3540GP, 5280EXP, 24W-EXP,
平均 2ELIXER, 2key, 2Pendant, 7380GP, 10560EXP, 48W-EXP,

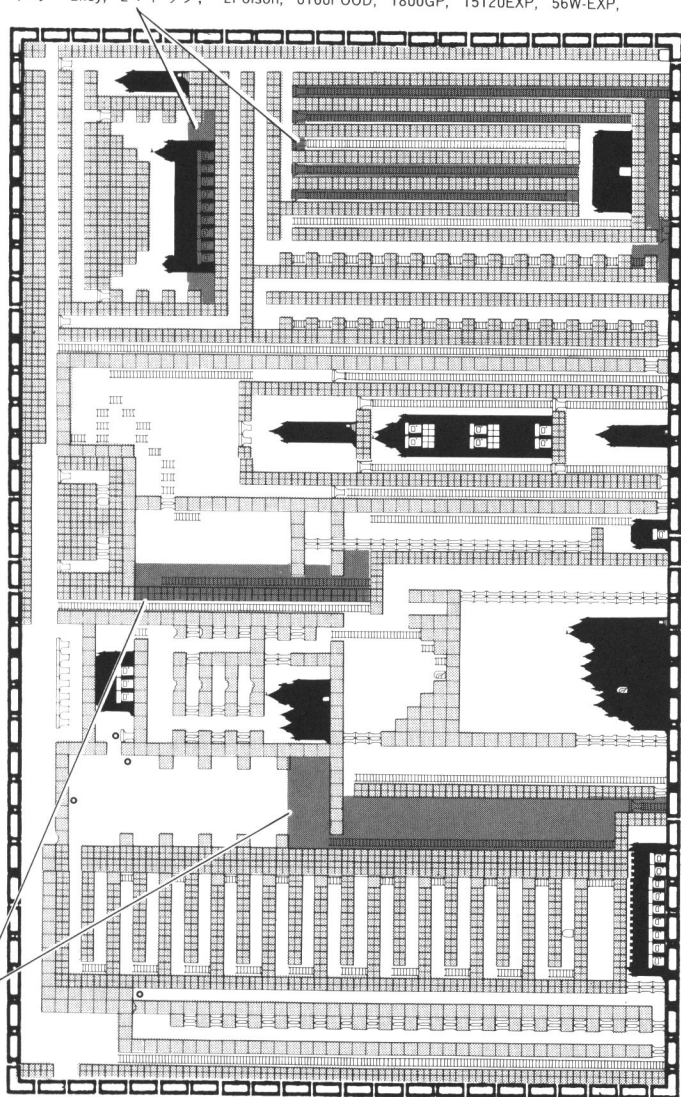
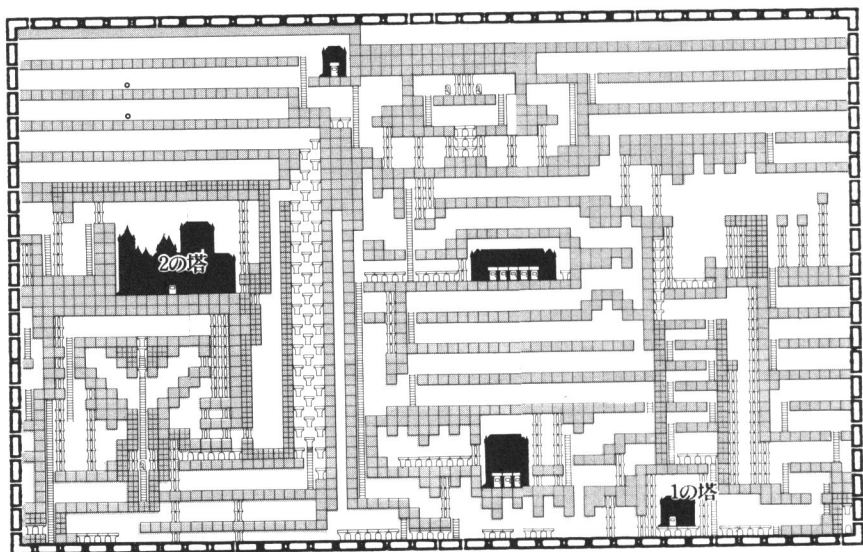
スノーマン 8個小隊

Max. 2Poison, 2Lamp, 2Candle, 7380FOOD, 2200GP, 17000EXP, 68W-EXP,
Min. 2Poison, 2Lamp, 2Candle, 2460FOOD, 800GP, 7000EXP, 28W-EXP,
平均 2Poison, 2Lamp, 2Candle, 4920FOOD, 1500GP, 12000EXP, 48W-EXP,

ジャイアントストレイダー 8個小隊

Max. 2Lamp, 2Poison, 2key, 29400GP, 15300EXP, 72W-EXP,
Min. 2Lamp, 2Poison, 2key, 9600GP, 5100EXP, 24W-EXP,
平均 2Lamp, 2Poison, 2key, 19500GP, 10200EXP, 48W-EXP,

マイコニッド 8個小隊

Max. 2key, 2マトック, 2Poison, 7920FOOD, 2400GP, 19440EXP, 72W-EXP,
Min. 2key, 2マトック, 2Poison, 4400FOOD, 1200GP, 10800EXP, 40W-EXP,
平均 2key, 2マトック, 2Poison, 6160FOOD, 1800GP, 15120EXP, 56W-EXP,

アチャイライ 8個小隊

Max. 2Pendant, 2Red-p, 2Poison, 17500GP, 11980EXP, 62W-EXP,
Min. 2Pendant, 2Red-p, 2Poison, 9900GP, 6900EXP, 36W-EXP,
平均 2Pendant, 2Red-p, 2Poison, 13700GP, 9440EXP, 49W-EXP,

このレベルはどのような意図で造られているのか？

〔特色〕

ここはレベル7、8に行く前の、ちょっと息をつくレベルだともいえなくもない。ただ、地形の複雑さはレベル5以上で、このレベルで使った特殊テクニックを使わないと、自由に歩きまわることはできない。

世界は、T字型の柱が縦にならんだ「仕切り」によって、左右に分けられている。一見上に登るのが不可能なように思われがちだが、7、9のテクニックで楽に突破できる。要は発想の転換が必要なだけである。もっとも、このレベルをデザインした者は発想の転換などせず、最初からそのキー操作で上に行けるように考えて造ったというのが真相である。右の世界に行くにはT字の柱の頂上まで行って、マトックで一ケ所掘ればいいようになっている。わざわざマトックを使わなくても、レベル5のもう一つのケーブから来れば、右側の世界に出られるようになっている。

一番上の三層の道は、このレベルの大きなトラップである。ここには、ワープポイントが仕掛けられており、いつまでたっても、ここを歩く者は下に降り

ることができないようになっている。マトックで地面を掘って下に降りない限り、脱出できないのだ。
このレベルにタワーは二つあるが、大きなほうのタワーはアイテムの宝庫になっている。ハンマーを持っているゲレルジャイアントなどの配置は、以降のレベルで充分に戦えるだけの準備ができるようにされているのである。ここはひと息つくレベルであると共に、以降のレベルに臨むキャラクターの装備、能力を整える所でもある。
この大きなタワーには隠し部屋が設定されている。これはマントを消費させてしまうだけのトラップである。マントが必要になるのはもっと後なのであり、これをレベル1で取らせたのは、もっと下のレベルに行けばマントが得られるだろうと思わせるワナである。このレベルのタワーなどでマントを消費してしまっては、本当に必要なときにはなくなってしまうようにしてあるのだ。
〔対策〕
地形には上記以外の特徴がこれといってない。むしろ、ここはタワー内にあるアイテムを得るのを主な目的と考えられたレベルだ。二つのタワーには、デーモンズリングなど戦闘で役に立つたつものから、インテリジェンスアップのペンダントや、ウィズダムアップのバイブルまでが手に入るようになっている。
貴重なアイテムが得られるかわりに一方通行の入口が設定されていたり、KEYのかかった部屋が多くなっているのもそのためなのである。
このレベルは、左右が分かれている以外は、まったく素直なつくりになっているレベルなのである。

モデル的正攻略作戦をベースにしたレベル別攻略法

〔モンスターの強さ〕
レベル6は、ジャイアントゲレルをより確実に安全に倒すために、ランスと+3ラージシールドを手に入れるところであると同時に、3つめのクラウンをもつカーティィケアのいるレベル7に行く中間地点でもある。
ここのモンスターの平均的な攻撃力は、約17000となっている。フルプレートの使用経験が充分に高まっていれば、それだけでも充分に防ぎうる攻撃力だ。+2ラージシールドとフルプレートの組み合わせなら、このレベルのモンスターと対等に戦うことが出来る。キャラクターの武器はブロードスウォードであるから、すでに攻撃力は約14000くらいになっているはずである。このレベルのモンスターの防御力の平均は2000であるから、12000くらいのダメージを一回に与えることになる。平均的なモンスターは生命力が2万前後なので、2回

ほど攻撃すればいいことになる。

〔装備〕

このレベルでまずやらなければならないのは、タワー内からランスと+3ラージシールドを手に入れることである。ただし、ここのタワーで実に66個のKEYが失われるので注意が必要だ。もしこのレベルで必要なKEYをすべて買うとすると、一個あたり1000 GPもかかってしまうので、非常に不経済である。レベル1、2で買いだめを勧めた意味がこのあたりのレベルから、徐々に出てくるのだ。レベル5では、20個のペンダントが見つかる。これをタワー内で使えば、最大40個のKEYが節約できるから、これを大いに活用するのがいいだろう。KEYを手に入れたら、レベル4のアスティラゴアと戦ってシールドを鍛えることが必要だ。ランスの使用経験は、レベル5と6のモンスターと戦って100くらいまで上げることができる。これが終わったならば、レベル5のゲレルジャイアントは、あっさり倒せる。そのあとこのレベルにまた戻って、レベル7に行くための準備の戦いをするのだ。

レベル6では、モンスターの数がレベル4、5よりも少ない。平均的な数は、600～700くらいなのである。そのために、得られるゴールドも、レベル5と大差がない。

ここでは活動のためのFOODを買う必要がない。多量のFOODを持つNO. 4、5のネクロンアイデアスや、NO. 20、21のランプレイ、NO. 24、25のナーガがいるため、レベル5の約3倍つまり、約10万のFOODがこのレベルで得られるからだ。

レベル7のカーティケアを倒すには、魔法のデグティルトを買わなければならないが、このためには25万GPが必要なのである。ここで、レベル4、5で節約したゴールドに、ここで得られる平均的なゴールド、約12万GPがあれば、これを買うことができる。この魔法は、レベル7に入る前には買っておかなければならない。買えるだけのゴールドが集まりしだい、デグティルトを買い、これを使ってモンスターを倒してゆき、使用した経験を高めておかなければならないのである。

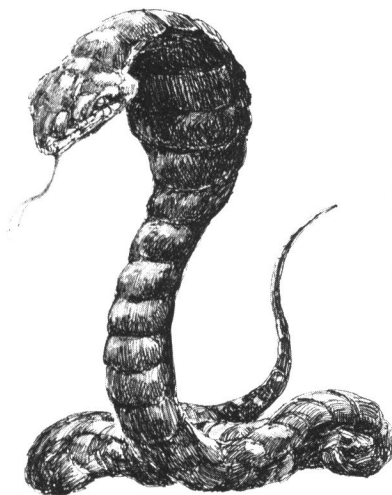
ここでは、武器で戦うのももちろんいいが、モンスターの平均的なAGLが100を越しているから、正面ならいいものの、背後から攻撃されるとかなりのダメージを受けることになる。特にブラッドウォーム、NO. 11のライデン、ランプレイとアウルベアーは、攻撃力が25000以上であり危険な存在だ。これらは、たいしたアイテムを持っているものは少ないから、ぜひデグティルトで倒し、その使用した経験を高めるような戦いかたをしたい。

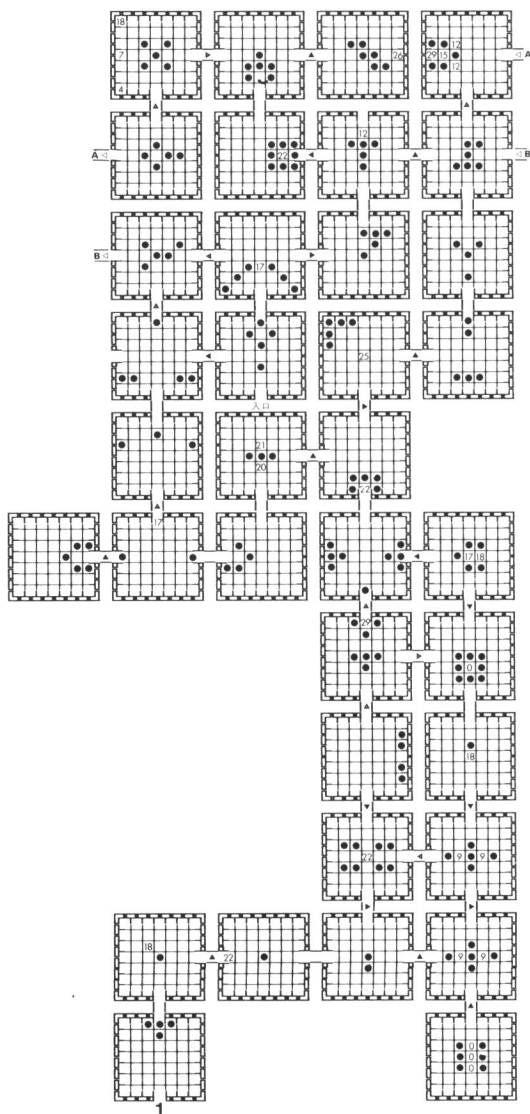
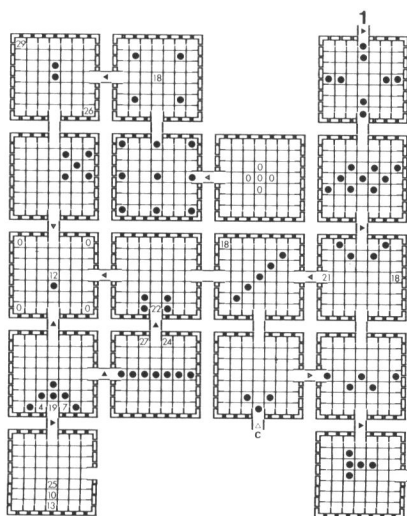
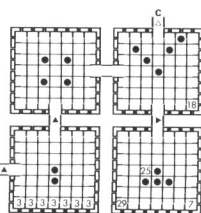
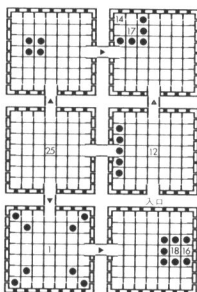
〔経験〕

もっとも、いままでのレベルのタワー内にあるロッドを取らずに残してきていれば、それらを取ることで使用経験を上げるために戦う必要はなくなる。ただ、ダメージを受けずにモンスターに勝つ方法のひとつでもあるデグティルトによる攻撃は、決して無駄なことではない。このレベルのモンスターの半分を魔法で倒しても、レベル7に行けるだけの戦士としての経験値は充分あるし、レベル7ではモンスターと戦うよりも、カーティーケアを捜すのが主な行動になるため、極端な話、ゲレルジャイアントを楽に倒せるように、ランスを手にいれるにすぎないことになるのである。

もちろん、可能ならばレベル5にいるうちに、ゲレルジャイアントを倒してしまってもいいだろう。

このレベルに来て最初に戦う相手は、ネクロンアイデアス、NO. 8、9のライデン、アスコモイド、サラトサウルスである。これらはみな、攻撃力が約900〜13000くらいのモンスターであり、平均を下回るものだから、剣でも充分に倒すことができる。

アスコモイドだけが、AGL 160とこのレベルで一番高いが、このモンスターはそれだけが特徴で少しも手強い相手ではない。その他のものはAGLが60前後である。たいていのキャラクターなら、剣で相手にしてもまったく問題はないモンスターなのだ。

1の塔

約60部屋近くあるこのタワーは、複雑な迷宮になっており、一方通行のところや通常の方法では行くことの出来ない部屋などがある。ここには7つのハンドアックスやランス、二つのラージシールドが奥のほうに置かれている。
またジャイアントゲレルがここに配置されており、エリクサー、ハンマーなどのキャラクターの能力をあげる貴重なアイテムを得られるようになっている。ここにはほとんどのモンスターが配置されているが、出入り口をかためてキャラクターに奇襲するようなモンスター配置はあまりない。逆に先に進めないように、別の部屋への入口の前に配置されている場合がほとんどである。
このタワーには、通常な方法では入れない5つの部屋がある。しかしここには、ゴールドやロッドくらいしか配置されていない。マントをわざと消費させるためのダミーの部屋なのである。
このタワーを一通り回れば、マトック、アワーグラスが4、5個手に入れられるようになっている。他のアイテムもあるが、特にロッドとグローブが

8個づつ配置されていることが注目に価する。これは、あとで強い武器・魔法などの使用経験を上げられるように配慮された結果であり、あとに残しておくのが一番いい。
複雑な迷宮であるこのタワーは、30以上のKEYが必要であろう。三方に扉がある部屋はないからここでペンダントを使用することは賢明とはいえない。

2の塔

このタワーは6部屋しかなく、とくにモンスターの待ち伏せもないので、行動するのに障害となるのは扉くらいである。タワー自身が小さいためあまり多くのアイテムを手に入れることは期待できないが、INTアップのペンダントが配置されている。魔法の能力を上げたいと思っているキャラクターにとっては重要である。しかし、それ以外の目的でこのタワーに入っても期待が裏切されるだけだろう。

各レベル別外界利益（アイテムは別表参照のこと）

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	53880	65600	355340	484
最小	38400	37400	85460	282
平均	46140	51500	220400	383

各レベル別 タワー内利益

EXP	108840
W-EXP	292

（EXP、W－EXPのみ）

AGL

最大	160
最小	55
平均	107.5

各レベルモンスター攻撃力、防御力

	HP	W・A・S	DF
最大	5630	28750	5630
平均	1995.9	17425.3	1995.9

各レベル全利益（内外、但しアイテムは別表）

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	131660	109700	464180	776
最小	116180	81500	194300	574
平均	123920	95600	329240	675

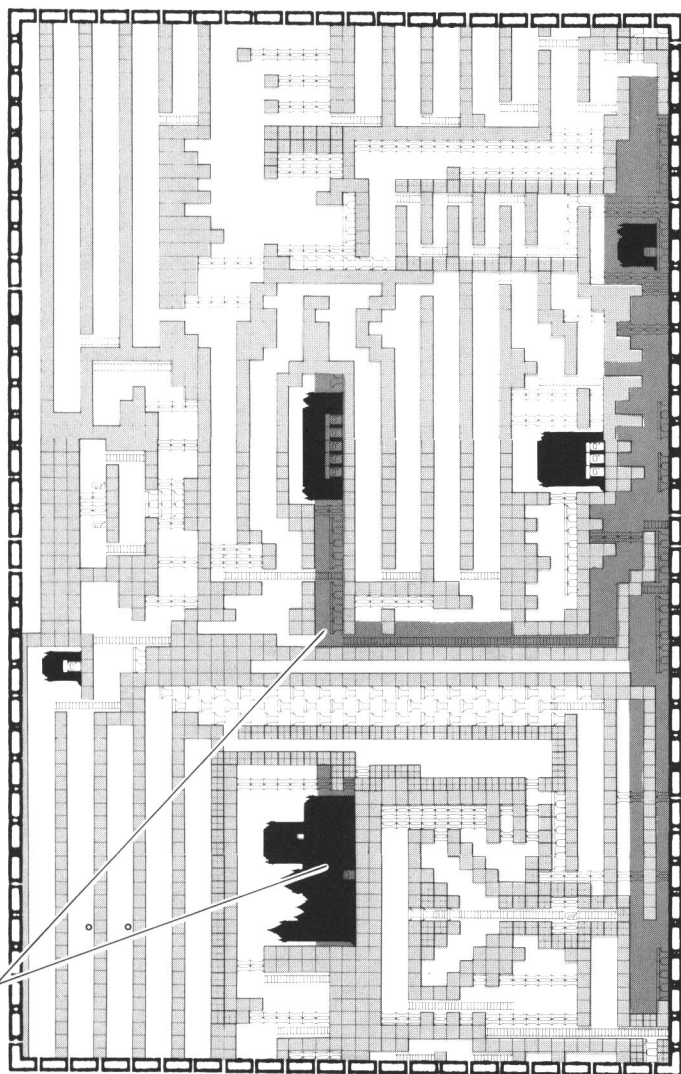
アイテム設定表

アイテム名	No.	効力	タワー内モンスター	タワー内	小計	外界	合計
金貨	00	金の袋　モンスターレベルにより変化	74400	3380			77790
食料	01	食料　モンスターレベルにより変化	42300	1800			44100
鍵	09	鍵　扉を開ける毎に一つ消費する	2	4	6	6	12
灰色の薬	10	生き返りの薬　エリクサー		1	1		1
黒色の薬	12	毒	2	6	8	2	10
トンカチ	13	STR をアップ		1	1		1
ペンダント	14	INT をアップ		1	1		1
ブーツ	16	DEX をアップ		1	1		1
手袋	17	武器の経験値をアップ	5	4	9	1	10
つえ	18	魔法の経験値をアップ		10	10		10
水晶玉	19	魔法に対する抵抗力をアップ		1	1		1
メガネ	20	敵の強さを調べる		3	3	2	5
赤色の薬	21	ヒットポイント回復の薬	3	3	6	8	14
ランプ	22	タワーの中を照らす		5	5		5
B-オニキス	23	1　レベルアップ	2		2	4	6
クリスタル	24	1　レベルダウン		1	1		1
つるはし	25	穴を掘る	1	5	6	6	12
砂時計	26	時間を止める	2	2	4	4	8
飛行ブーツ	27	時間を飛ぶ		1	1		1
指輪	29	姿を消す		4	4		4
てんびん	30	箱を開ける	1		1	2	3
ペンダント	31	扉を開ける				2	2
ローソク	32	骸骨に化ける	6		6	4	10

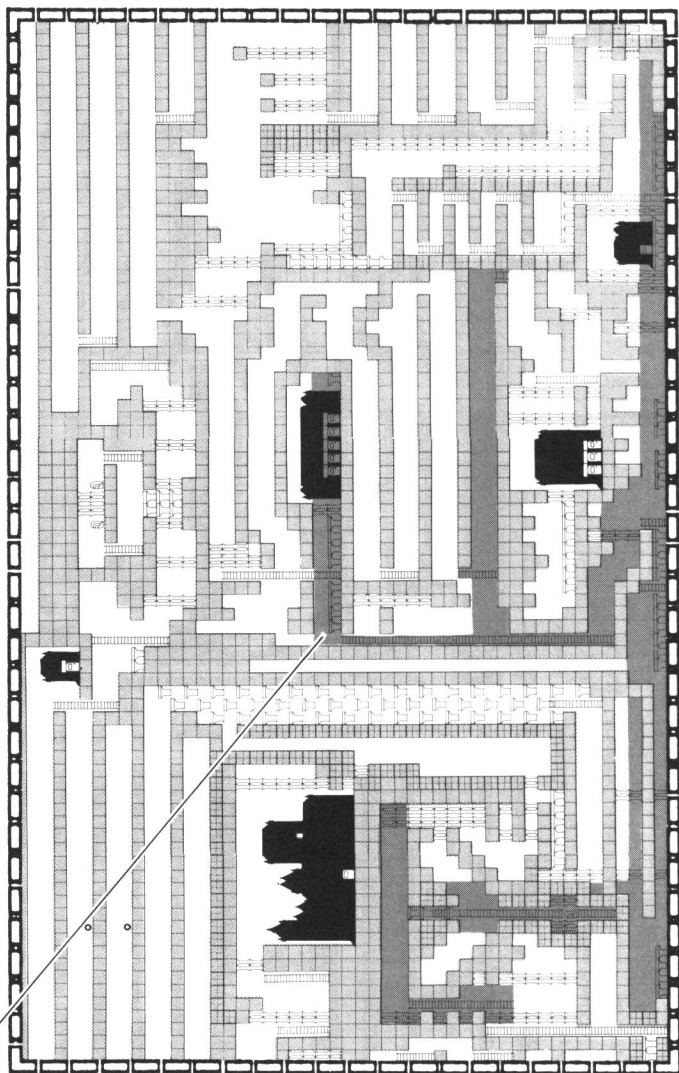
ナーガ 8個小隊

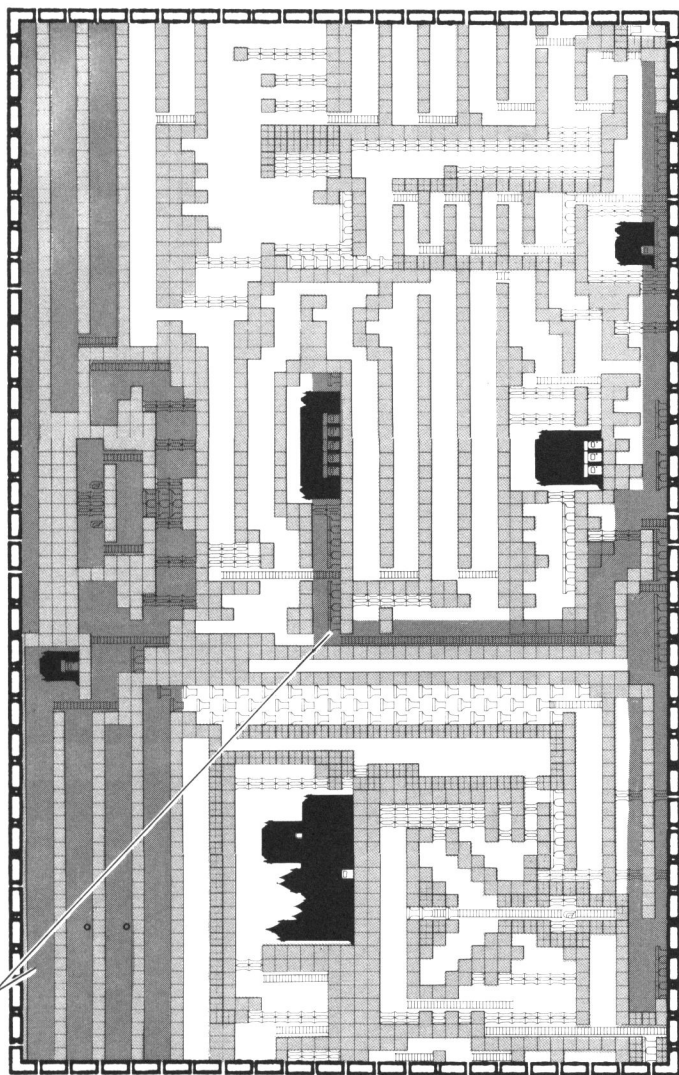
Max.　4Red-p, 25200FOOD,　1920GP,　45360EXP,　72W-EXP,

Min.　4Red-p, 8400FOOD,　480GP,　15120EXP,　24W-EXP,

平均　4Red-p,　16800FOOD,　1200GP,　30240EXP,　48W-EXP,

モンスター出現位置

ライデン　8個小隊

Max.　4アワーグラス，　16240GP，　12700EXP，　40W-EXP，
Min.　4アワーグラス，　13000GP，　9500EXP，　30W-EXP，
平均　4アワーグラス，　14620GP，　11100EXP，　35W-EXP，

アスコモイド 8個小隊

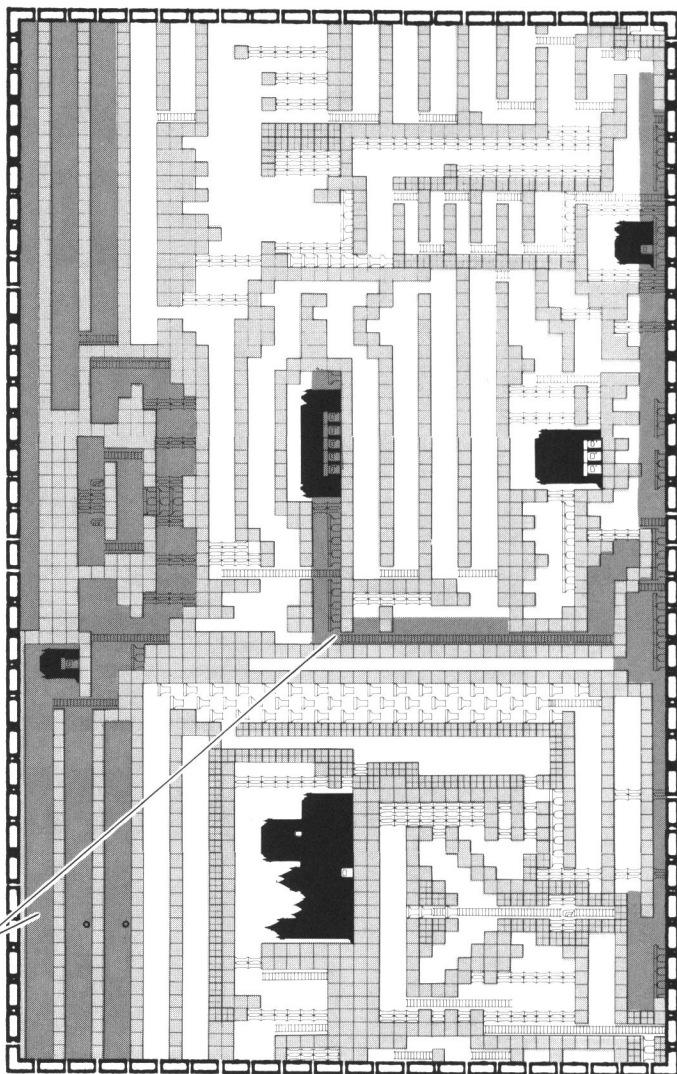
Max. 4key, 2バランス, 2Poison, 3840GP, 26640EXP, 72W-EXP,
Min. 4key, 2バランス, 2Poison, 3840GP, 26640EXP, 72W-EXP,
平均 4key, 2バランス, 2Poison, 3840GP, 26640EXP, 72W-EXP,

サラトサウルス 8個小隊

Max. 2スペクタクル, 2Candle, 8400FOOD, 10320GP, 20680EXP, 64W-EXP,
Min. 2スペクタクル, 2Candle, 4800FOOD, 4800GP, 4720EXP, 20W-EXP,
平均 2スペクタクル, 2Candle, 6600FOOD, 7560GP, 12700EXP, 42W-EXP,

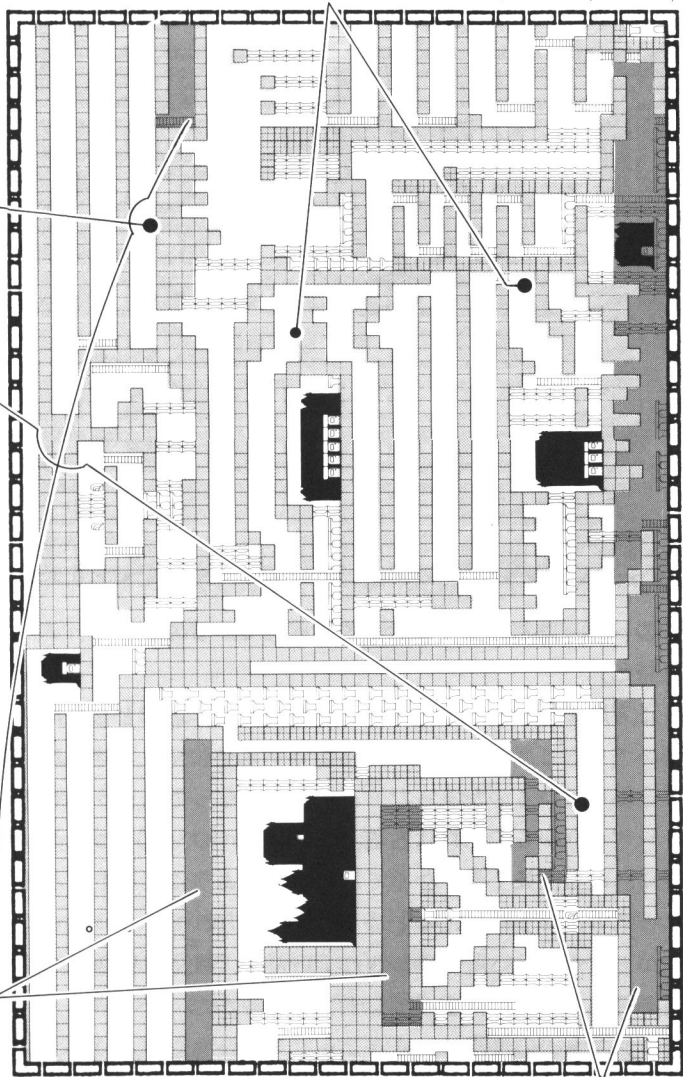
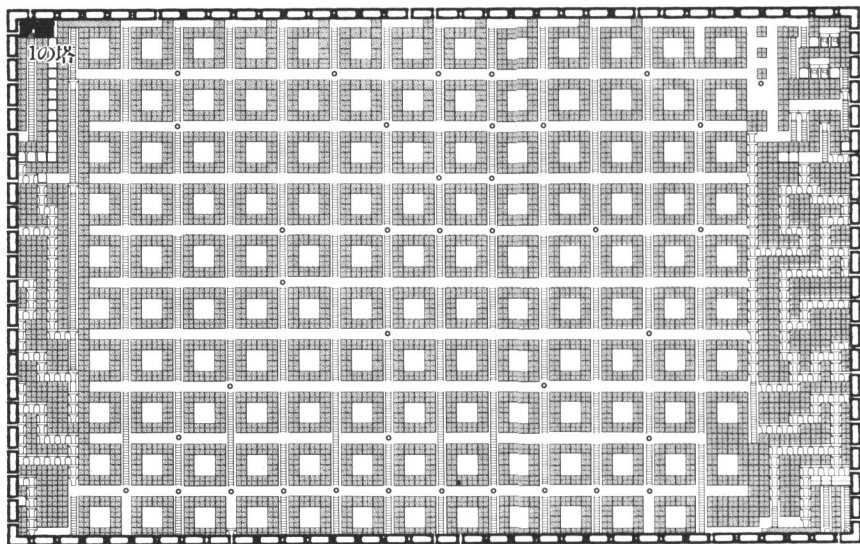
ランプレイ 8個小隊

Max. 4B-onix, 10400FOOD, 720GP, 20160EXP, 32W-EXP,
Min. 4B-onix, 2600FOOD, 5040EXP, 8W-EXP,
平均 4B-onix, 6500FOOD, 360GP, 12600EXP, 20W-EXP,

ブラッドウォーム 8個小隊

Max. 4マトック, 2Candle, 15080GP, 16440EXP, 60W-EXP,
Min. 4マトック, 2Candle, 13400GP, 8360EXP, 32W-EXP,
平均 4マトック, 2Candle, 14240GP, 12400EXP, 46W-EXP,

ネクロンアイデアス 8個小隊

Max. 2key, 2Pendant, 21600FOOD, 1920GP, 21600EXP, 72W-EXP,
Min. 2key, 2Pendant, 21600FOOD, 1920GP, 2160EXP, 72W-EXP,
平均 2key, 2Pendant, 21600FOOD, 1920GP, 2160EXP, 72W-EXP,

アウルベアー 8個小隊

Max. 4Red-p, 2マトック, 2グローブ, 3840GP, 41760EXP, 72W-EXP,
Min. 4Red-p, 2マトック, 2グローブ, 960GP, 13920EXP, 24W-EXP,
平均 4Red-p, 2マトック, 2グローブ, 2400GP, 27840EXP, 48W-EXP,

このレベルはどのような意図で造られているのか？

〔特色〕

正方形がズラーっと並ぶこのレベルは、地形としては最も難しい。いくら歩いても同じ風景なので、方向感覚が完全にマヒさせられ、キャラクターがどこを歩いているのかまったくわからなくなってしまうのである。

レベル6からの出口は右下、このレベルのただ一つのタワーが左上という具合に、かなり長く歩かなくてはならないようになっている。通路の交差点にはワープポイントがいたるところに仕掛けられており、いつの間にかキャラクターがとんでもない所を歩かされていたり、最悪の場合は二段ジャンプしても脱出不可能な縦穴にはまってしまうのである。

〔モンスターの性格〕

モンスターのいる所もごく特定の場所にかたまっていて、レベルアップするためにも歩きまわらなければならない。このレベルのタワーにはクラウンがあるため、このように地形が極端な難しさをもつレベルになっているのである。タワーへの道は一本であり、その途中を動かないモンスターが塞いでいるとい

うほど、手が込んでいるレベルなのである。

タワーには、モンスターがまったくいない。64の部屋は、複雑な迷路になっており、マップを書いてもみな同じような部屋ばかりだから迷ってしまうのだ。このタワーの奥に、クラウンを持つカーティケアがいる。

広大なタワー内の空間が、クラウンを取らせないトラップの一つになっているのだ。クラウンの最後の一つが見つからないプレイヤーは、たいがいここでクラウンを見つけることができなかった人たちである。

〔対策〕

ここほど、地形そのものをトラップとしてしまうのに徹したレベルはない。外もタワーも、さまよわせるのを目的に造られたのである。

このレベルに来ることのできるケーブは一つであり、レベル8にいくケーブも一つである。これはタワーの真下の最下層にあるが、タワーからここへ行くには、T字型の柱の一方通行の道を降りていかなければならないようになっている。

このケーブに気がつかないとタワーにたどりつくどころか、キャラクターが昇天しかねない。ワープポイントは交差点にだけあるので、よけて進むことは可能だが、視野が限られている。ほとんどのプレイヤーは地図の書きようもなく、ただただ偶然に進んでタワーにたどりつく場合が多かったであろう。

このレベルほど、デザインした本人の思惑が充分に成功しているレベルは、他にない。我々がテストプレイしているときですら、このレベルは地図がなければどうしようもなかった。

おそらく多くのプレイヤーは、ここで頭をかかえこんでしまっただろう。中にはこのレベルをさけ、ブラックオニクスを使ってレベル8に行ってしまった人もいるようである。

モデル的正攻略作戦をベースにしたレベル別攻略法

〔モンスターの強さ〕

レベル7は、外にしかモンスターがいない。タワーの中にはまったくいないのだ。ほとんどのモンスターが、タワーの下あたりに集まっているのである。

このレベルでは、モンスターにたどりつくまでに大変な労力が必要とされる。そのため、ここでは充分なFOODが必要になってくる。ほとんどの場合はレベル6までに得たFOODで間に合うであろう。モンスターの数が少ないため、得られるFOODは約3万、ゴールドの約3万と少ない。いままでのレベルで無駄な消費をしてきたキャラクターはかなりきつくなるだろう。もちろん、この計画によって進んだものは大丈夫である。

このレベルでキャラクターがやらなければならないのは、カーティケアを倒して、3つめのクラウンを手に入れることだ。

カーティケアには、デグティルトを使って戦うことは計画のところで示した。充分にデグティルトの使用の経験が高まっているのであれば、このレベルにいるモンスターは無視してもいい。レベル8にいくために必要な経験値がたりなくなるのであれば、ブラックオニクスを使ってもいいのだ。この時点では充分な数があるはずである。

レベル7のモンスターはレベル6の約二倍、つまり平均28000くらいの武器の攻撃力をもっている。生命力は約6万、防御力が約8千となっている。+3ラージシールドとフルプレートの組み合わせで、充分使用経験が高められていれば、平均的なモンスターから攻撃を受けてもダメージはない。

最初に戦うのなら、ファイヤードレークがいいだろう。ただし、NO. 2、3のファイヤードレークはダメージを4000も与える魔法を使ってくるので注意が必要である。センダムも、武器の攻撃力の面から見れば攻撃力7200とこのレベルで最も弱いが、かわりに魔法の攻撃力を7350も持っているので、魔法をよけながら攻撃しなければならない。そのため、最初に戦ってもいいが、戦うならデーモンズリングを使って安全に倒したい。それ以外のモンスターとは、できればタワーから+4ラージシールドと+2バトルアックスを手に入れてから戦いたいものだ。レベル8では、極端にモンスターが強くなるため、クラウンを手に入れる以外にこれらの武器、シールドを手に入れるのもここでの目的である。

このレベルで魔法を使うのは、NO. 2、3のファイヤードレーク、センダム、ブーブリ、アクスビークだが、このうちアクスビークは12000ものダメージを与える魔法を使うため、注意が必要である。タワーがこれらのモンスターで埋まっていないのが、さいわいと言えばさいわいだ。

+2バトルアックスと+4ラージシールドを手に入れたら、シールドはまずレベル4のアスティラゴアで鍛えておきたい。そのあとでキャリオンクロウラー、ゲレル、ブーブリを倒していけばいい。ブーブリはわずかなダメージを与える魔法をつかう場合があるが、武器の攻撃力が46500とこのレベルでも1、2の高さを持っているモンスターなので、これを相手にシールドを鍛えることは避けるべきだ。

このレベルで得た+2バトルアックスは、レベル8でジャイアントスレイヤーをみつけるまでの一時的に使うものにすぎない。そこそこに戦えるだけの使用経験を上げればいいだろう。いままでのレベルのタワーにあるグローブを取

ってもいいが、これらはドラゴンスレイヤーや他のもっと強力な武器のためにとっておくのが賢明なキャラクターである。

武器や魔法の使用経験は、戦闘では相手を倒さないと高まらないのでおのずから限度がある。レベル7はモンスターの数がいままでのレベルの半数以下、平均300匹程度だ。このレベルまで来てデグティルトの使用した経験がカーティケアを倒すまでに高まっていなければ、ここのモンスターは必要に応じて、デグティルトの攻撃で倒さなければならなくなる。キャラクターの武器、魔法の使用経験を常に確かめることに注意をはらわなくてはならない。

モンスターを倒してからカーティケアと戦うか、クラウンを得てからモンスターと戦うかは、ひとえにこのデグティルトの使用した経験の高さしだい、この魔法による攻撃力しだいと言うことになるだろう。キャラクターの課題は、とにかくこのレベルのカーティケアを倒すために、デグティルトの攻撃力が127500にならなければならないのである。

〔装備〕

それ以外の問題は、あとのレベル9のシルバードラゴンを倒すために必要な魔法デスを買うゴールドをためることに行動の中心が移ってくる。KEYの値段はすでに1000 GPを越えてしまっているのだから、これに使う費用をいかに節約するかがレベル7以降の問題にもなってくる。このレベルでは、タワーにおいてはKEYが不要であるが、外では実に25ヶ所も扉があるのだ。

いかに少ないKEYを使ってこれらの扉を開けタワーに行くかは、地図をじっくり眺めて考えるしかない。店やヒーラーへは、前のレベルに戻ったほうが無難である。

どういうわけかザナドゥ迷宮界にいるモンスターには空中を浮遊するものが多い。本来は飛ぶはずのないザリガニの仲間であるガーバグでさえ、空を飛ぶ。これはやはり、カオスの流れに関係があるのだろうか。もしこの足のたりないオクトパスのようなモンスターがいるとしたら、きっとやはり空を飛ぶことだろう。

各レベル別外界利益（アイテムは別表参照のこと）

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	50300	38340	313040	484
最小	19920	13060	148300	174
平均	35110	25700	230670	299

各レベル別タワー内利益

EXP	2850
W-EXP	7

(EXP、W－EXPのみ)

AGL

最大	110
最小	69
平均	89.5

各レベルモンスター攻撃力、防御力

	HP	W・A.S	DF
最大	7630	57500	44000
平均	4508.4	28009.4	7748.8

各レベル全利益（内外、但しアイテムは別表）

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	50300	38340	315890	431
最小	19920	13060	151150	181
平均	35110	25700	233520	612

アイテム設定表

アイテム名	No.	効力	タワー内モンスター	タワー内	小計	外界	合計
王冠	08	食料　モンスターレベルにより変化		1	1		1
鍵	09	鍵　扉を開ける毎に一つ消費する		8	8		8
キノコ	11	ヒットポイントの上限を上げる		1	1		1
トンカチ	13	STR をアップ		1	1		1
ペンダント	14	INT をアップ		1	1		1
聖書	15	WDM をアップ		1	1	2	3
ブーツ	16	DEX をアップ		1	1		1
手袋	17	武器の経験値をアップ				6	6
つえ	18	魔法の経験値をアップ				4	4
メガネ	20	敵の強さを調べる				4	4
赤色の薬	21	ヒットポイント回復の薬				8	8
B-オニキス	23	1　レベルアップ			4		4
クリスタル	24	1　レベルダウン		1	1		1
砂時計	26	時間を止める		4	4	2	6
飛行ブーツ	27	時間を飛ぶ		1	1	8	9
指輪	29	姿を消す		2	2	2	4
ペンダント	31	扉を開ける		4	4	2	6
ローソク	32	骸骨に化ける				2	2
カガミ	35	AGL を一時的に 2 倍にする				2	2
M ボトル	36	CRS を一時的に 2 倍にする				4	4

レベル7 タワー解説

1の塔

レベル7では64部屋全部を使って一つのタワーが形づくられている。ここにはクラウンを持つカーティケアがいる。カーティケアのいる部屋に続く通路の途中では、モンスターが入口で待ち伏せしている部屋は一つしかない。他の部屋はすべて空き部屋である。ただし、一方通行でしか行けない部屋などが多数用意し、キャラクターの方向感覚を狂わせるような迷宮になっている。
このため、キャラクターはいつまでたってもタワーの奥に進めず、同じ所を何度もウロウロしてしまうのである。
参考までにカーティケアのいる部屋までに行く道順の一例を記しておいた。

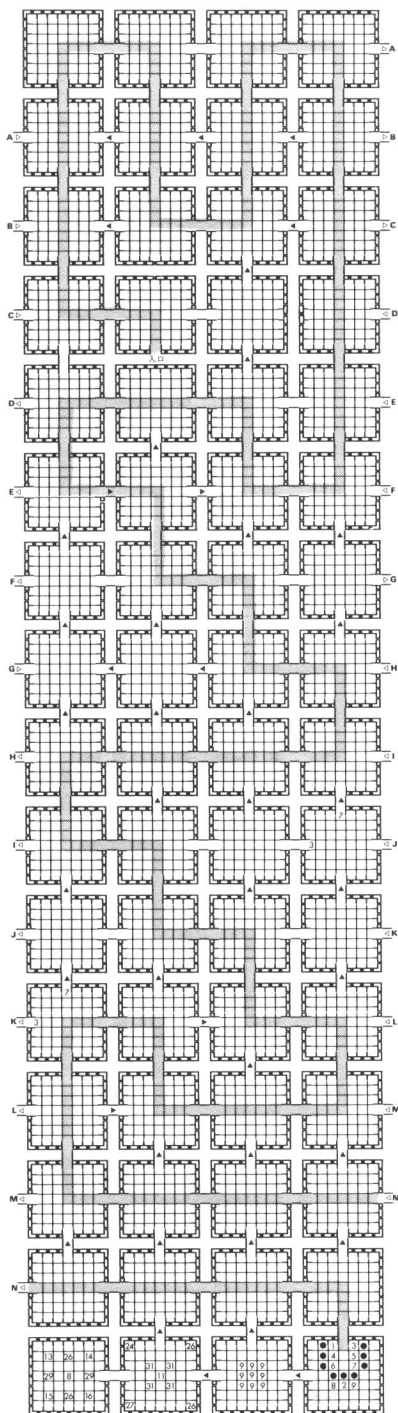
モンスター出現位置

ナーレッド 8個小隊(KRM・CHR)

Max. 2Pendant, 2M-ボトル, 2D-RING, 15960GP, 720EXP, 72W-EXP,
Min. 2Pendant, 2M-ボトル, 2D-RING, 80EXP, 8W-EXP,
平均 2Pendant, 2M-ボトル, 2D-RING, 7980GP, 400EXP, 40W-EXP,

プーブリ 8個小隊

Max. 4W-Boots, 28440FOOD, 2240GP, 69300EXP, 72W-EXP,
Min. 4W-Boots, 3160FOOD, 7700EXP, 8W-EXP,
平均 4W-Boots, 15800FOOD, 1120GP, 38500EXP, 40W-EXP,

キャリオンクローラー 8個小隊

Max. 2グローブ, 2Red-p, 2BIBLE, 2アワーグラス, 2240GP, 33300EXP, 40W-EXP,
Min. 2グローブ, 2Red-p, 2BIBLE, 2アワーグラス, 6660EXP, 8W-EXP,
平均 2グローブ, 2Red-p, 2BIBLE, 2アワーグラス, 1120GP, 19980EXP, 24W-EXP,

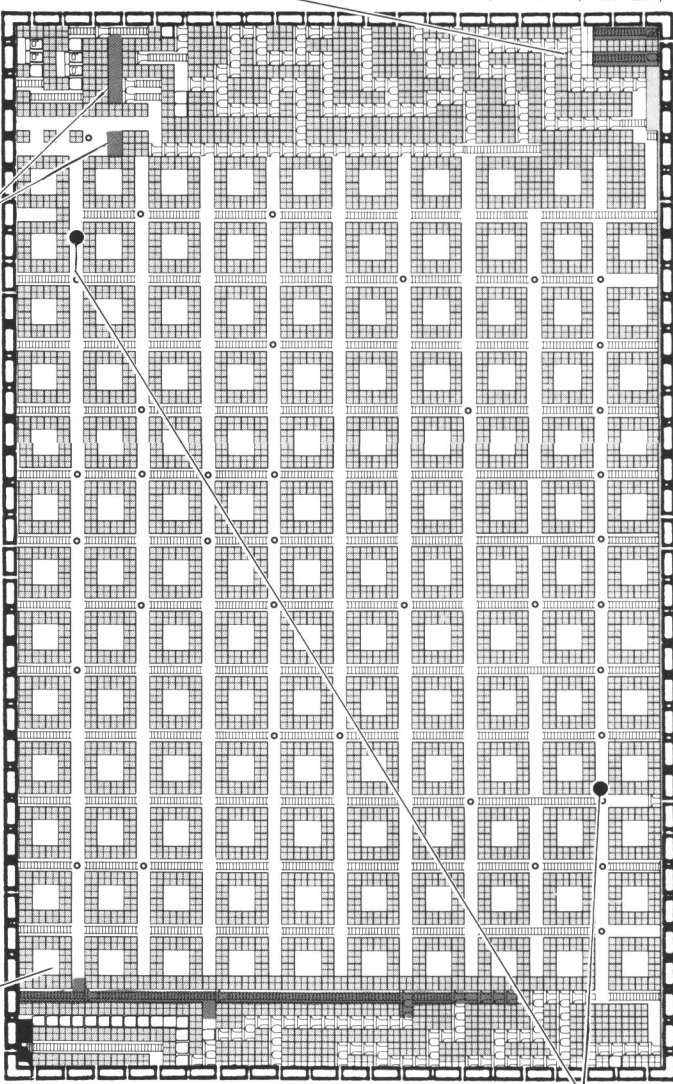
アクスビーク 8個小隊

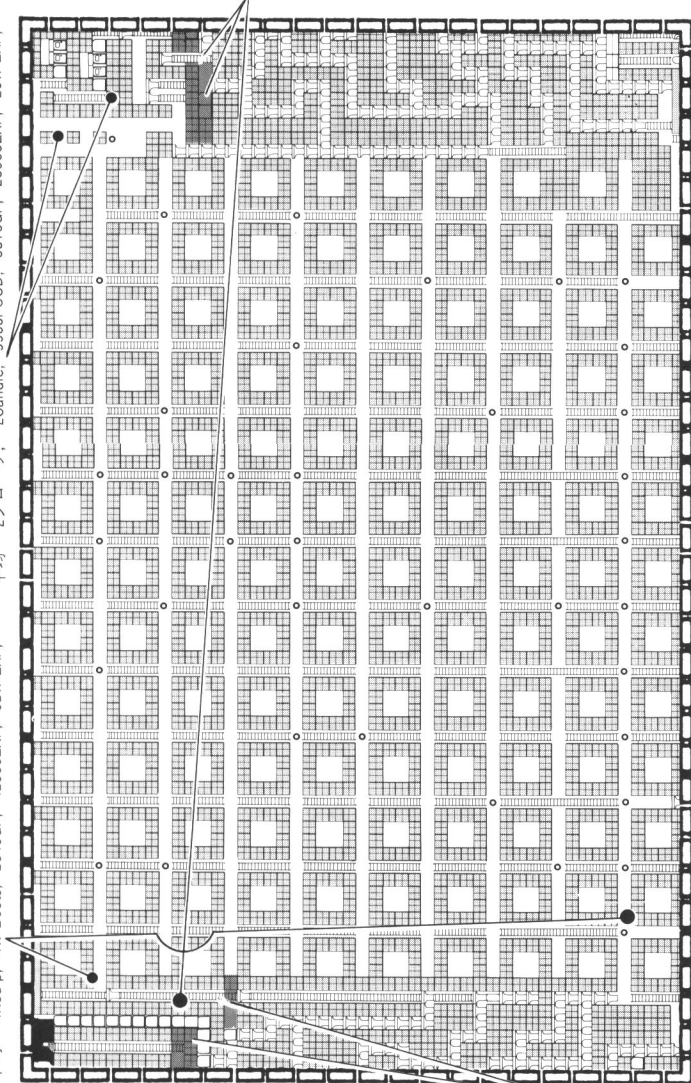
Max. 2ミラー, 2M-ボトル, 11760GP, 27280EXP, 32W-EXP,
Min. 2ミラー, 2M-ボトル, 11760GP, 27280EXP, 32W-EXP,
平均 2ミラー, 2M-ボトル, 11760GP, 27280EXP, 32W-EXP,

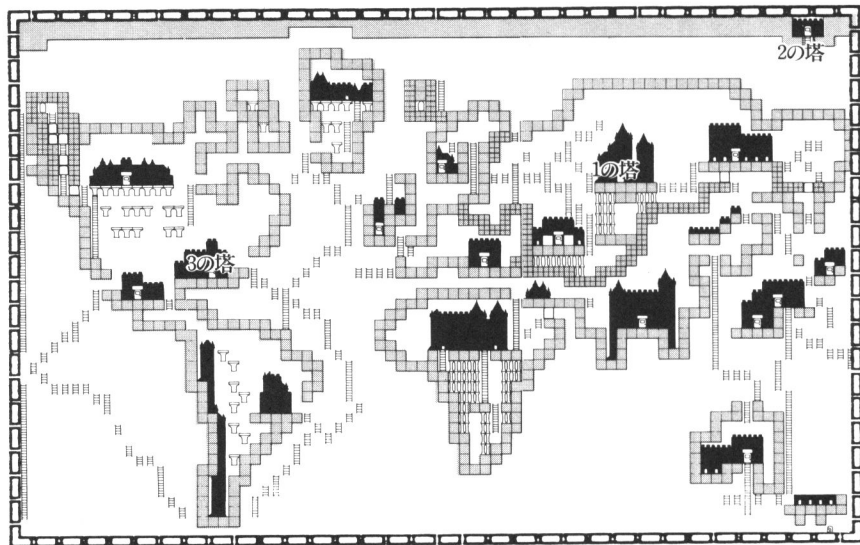
ゲレル 8個小隊

Max. 4杖, 2グローブ, 2Red-p, 3920GP, 60920EXP, 64W-EXP,
Min. 4杖, 2グローブ, 2Red-p, 1960GP, 35060EXP, 36W-EXP,
平均 4杖, 2グローブ, 2Red-p, 2940GP, 47990EXP, 50W-EXP,

センダム 8個小隊

Max. 2グローブ, 2Candle, 9900FOOD, 8660GP, 32400EXP, 40W-EXP,
Min. 2グローブ, 2Candle, 9900FOOD, 3080GP, 15400EXP, 18W-EXP,
平均 2グローブ, 2Candle, 9900FOOD, 5870GP, 23900EXP, 29W-EXP,

ロックラウス 8個小隊

Max. 4Red-p, 4W-Boots, 3840GP, 59400EXP, 72W-EXP,
Min. 4Red-p, 4W-Boots, 1440GP, 26400EXP, 32W-EXP,
平均 4Red-p, 4W-Boots, 2640GP, 42900EXP, 52W-EXP,

ファイヤードレーク 8個小隊

Max. 4スペクタクル, 4B-onix, 1680GP, 29720EXP, 32W-EXP,
Min. 4スペクタクル, 4B-onix, 1680GP, 29720EXP, 32W-EXP,
平均 4スペクタクル, 4B-onix, 1680GP, 29720EXP, 32W-EXP,

このレベルはどのような意図で造られているのか？

〔特色〕

このレベルは、世界地図をあしらっている。このことに気がつかないプレイヤーはいなかったと思う。ところが、ここは世界情勢についても触れられているレベル造りになっているのである。

地形に特別なトラップはまったくない。このレベルで難しいことは、強いモンスターばかりが配置されているというだけである。

実際、レベル1以上にこのレベルは歩きやすいようになっている。ユニークといえば最もユニークなレベルかもしれない。ヨーロッパに相当する部分は、きちんと鉄のカーテン（通り抜けられない壁）でかこまれており、東には武器が、西には盾が売られているというのも、じつに東西両陣営の対立を表現しているものである。

インドに相当する所にはテンプルが、北欧にはマジックショップが、アメリカにはヨロイが売られていることなど、考えれば考えるほどいろんな意味づけがなされている。海に相当する所に縦横にはしるハシゴは、シーレーンにたと

えられている。ここを移動するケマゾツーはアメリカ海軍を象徴したものだと、デザインした本人は言っている。

モンスターをよくみれば、東側にいるモンスターが全部赤色で、西側にいるモンスターが銀色なのがわかるだろう。これにもちゃんと意味づけがされている。赤いのはソ連の赤軍、銀は西側諸国の連合軍ということなのだそうだ。

タワーは、ホワイトハウスとクレムリン宮殿をあしらっている。このうち、ホワイトハウスのほうにはジャイアントスレイヤーがあり、クレムリンには毒がやたら多いのは、なにかの皮肉なのであろうか？　タワーは他にも、北極にあたる最上層にある。このタワーには、エリクサーなどがおかれているが、これには特に何か意味があるというわけではない。

〔対策〕

とにかくプレイヤーに楽しんでもらいたいという意向をこのレベルで反映させたかったのである。モンスターの強さを除けば、特にこれといった難しい点はないのである。

しいてトラップがあるとすれば、タワーの中であろう。一方通行の所や、マントを使わないと入れない部屋が多数ある。

北極のタワーはすべてKEYを使わなくてはならないようになっている。各部屋には魔法をやたら撃ってくるモンスターが設定されている。

このタワーにはウイングドブーツを使わないと入れないようになっているのが、トラップといえばトラップになるのかもしれない。

モデル的正攻略作戦をベースにしたレベル別攻略法

〔モンスターの強さ〕

レベル8は、レベル9でシルバードラゴンを倒し、最後のクラウンを手に入れるために必要な力と装備を手にするための重要な中間地点でもある。

ここのモンスターの総数は、レベル7とたいして変わらない約350匹が平均的であるが、その攻撃力たるや平均にすれば7万だが、実際は10万クラスのものばかりでケタ違いに強いのである。AGLも100と、キャラクターとあまり大差がないこともあり、戦闘には充分な注意が必要となってくるレベルである。

このレベルは移動が地形によって制限されているところが非常に少ないから、移動にてまどってやたらFOODを消費してしまうことはない。

〔装備〕

このレベルではジャイアントスレイヤーが手に入るので、これをこのレベルに入った時点で手に入れておくと戦闘がかなり楽になる。キャラクターの防御

面での装備は+4ラージシールドにフルプレートのままだから、正面でも4万ほどの防御力しか持っていない。つまり、このレベルで戦うには攻撃を先にしてモンスターを倒すことで、モンスターからの攻撃をうけないようにしないとダメージが大きくなり、致命的な結果になる。

さいわいタワーで使わなければならないKEYの数は30〜40くらいだ。これらのほとんどは、スペクテーターのいるタワーで使われるものであり、ジャイアントスレイヤーのあるタワーなどではあまり必要とならない。モンスターもこれらのタワーにはほとんどいない。ジャイアントスレイヤーを手に入れるには、マントを使ってこのタワーの隠し部屋を捜さなければならない。攻撃力を倍増させるには、やはりジャイアントスレイヤーが欲しいのである。

このレベルではじめにスペンドデビルから倒していくのがいい。魔法を避けられるなら、チャロンでもいい。このレベルで手強いのは、アンフィスバエンド、ジャイアントファイヤー、ワイバーン、ケマゾツーだから、これらは後まわしにするのがいいだろう。これらはみな、7〜10万以上の攻撃力を持っており、生命力も攻撃力とほぼ同じくらいあり、キャラクターが+2バトルアックスで戦っても1回の攻撃ではまず倒せない。ケマゾツーを除いては、AGLも100を越えているため、どんなキャラクターでも二回攻撃するたびに一回は攻撃されると予測される。デグティルトを使って倒すことは思いとどまってもらいたい。NO.3のアンフィスバエンド、NO.6、7のジャイアントファイヤー、NO.30、31のケマゾツー、それにワイバーンはかなり貴重なアイテムを持っているため、できるだけ武器で攻撃してアイテムを取っておきたいのである。

これらのアイテムは、アワーグラスや、STR、INTをアップさせるアイテムなのである。もちろん、ジャイアントスレイヤーを手に入れなくても、デグティルトを使ってあらかじめモンスターの生命力を減らして、武器で倒すという方法も考えられる。これは、状況に応じて臨機応変につかうことが必要とされる。

KEYに余裕がある場合は、スペクテーターのいるタワーに入るのもいい。エリクサーとFOOD、ゴールドが手に入れられるからである。このレベルでは、ゴールドを消費しないようにしておく。次のレベル9で魔法デスを出来るだけ早いうちに手に入れるための準備である。レベル7とこのレベルで得られる平均的なゴールドは、合わせても10万に満たない。もちろん前半のレベルでかなりのゴールドをかせいでいるわけだから、実際はこれをはるかに上回るであろう。もしデスをこのレベルの時点で買うことができるならば、ぜひ買っておくべきだ。

〔経験〕

このように、このレベルでも得られるゴールドが少ないため、FOODの消費には特に注意をはらいたい。このレベルでモンスターをすべて倒した場合、約60万の経験値が得られるが、レベル9へ行くだけに必要なレベルアップをするほかは必要のない戦いはしないようにするべきなのである。

このレベルとレベル9では、ややゴールド不足が起きるかもしれない。充分なFOODを買えない可能性がある。そのため、Max.Hit-Pointはなるべく増やしたくない。このゴールド不足の傾向は、レベル10でバトルスーツを手に入れるまで続くのである。

ここで得られるFOODはレベル7よりさらに少ない15000くらいである。タワー内では特に食料の消費が激しいため、タワーでの行動の時間はいままでのレベルよりも少なくすることが必要になってくる。

このレベルにおける戦いかたは、これ以外にも方法がある。先にレベル9に行って充分に強いヨロイ、シールド、武器を手に入れてから、再びこのレベルに戻ってくる方法である。これはアイテムを使えば可能なことで、充分に現実的な計画でもあるが、これについてはレベル9のところを参考にして考えてもらいたい。

各レベル別外界利益 (アイテムは別表参照のこと)

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	53920	7200	726880	407
最小	18240	7200	218080	132
平均	36080	7200	472480	269.5

各レベル別タワー内利益

EXP	136900
W-EXP	81

(EXP、W－EXPのみ)

AGL

最大	120
最小	80
平均	100

各レベルモンスター攻撃力、防御力

	HP	W・A・S	DF
最大	11120	150000	10000
平均	9174.1	70789.1	2685.4

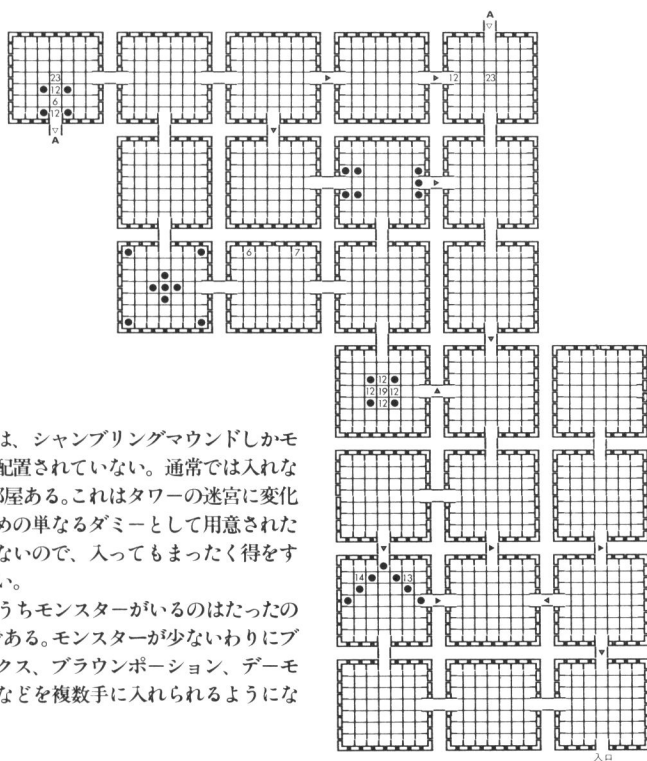
各レベル全利益 (内外、但しアイテムは別表)

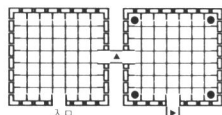
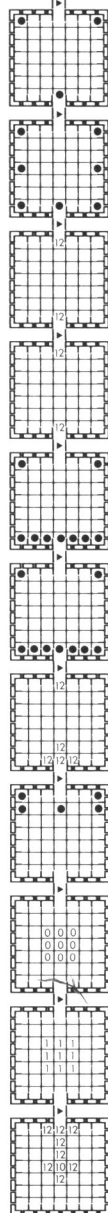
	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	62020	15300	863780	488
最小	26340	15300	354980	213
平均	44180	15300	609380	350.5

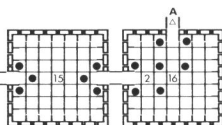
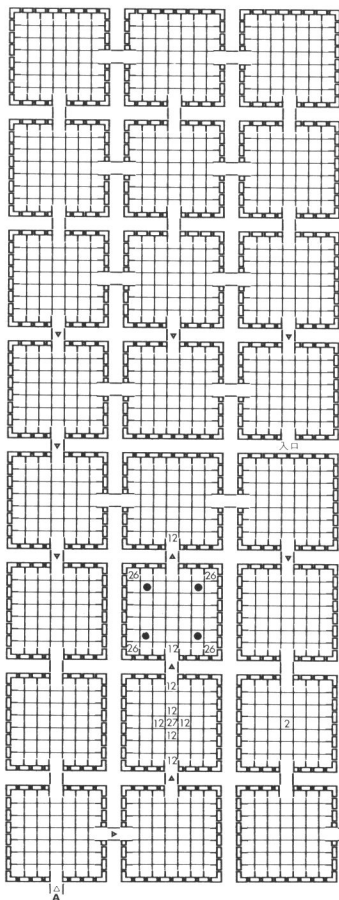
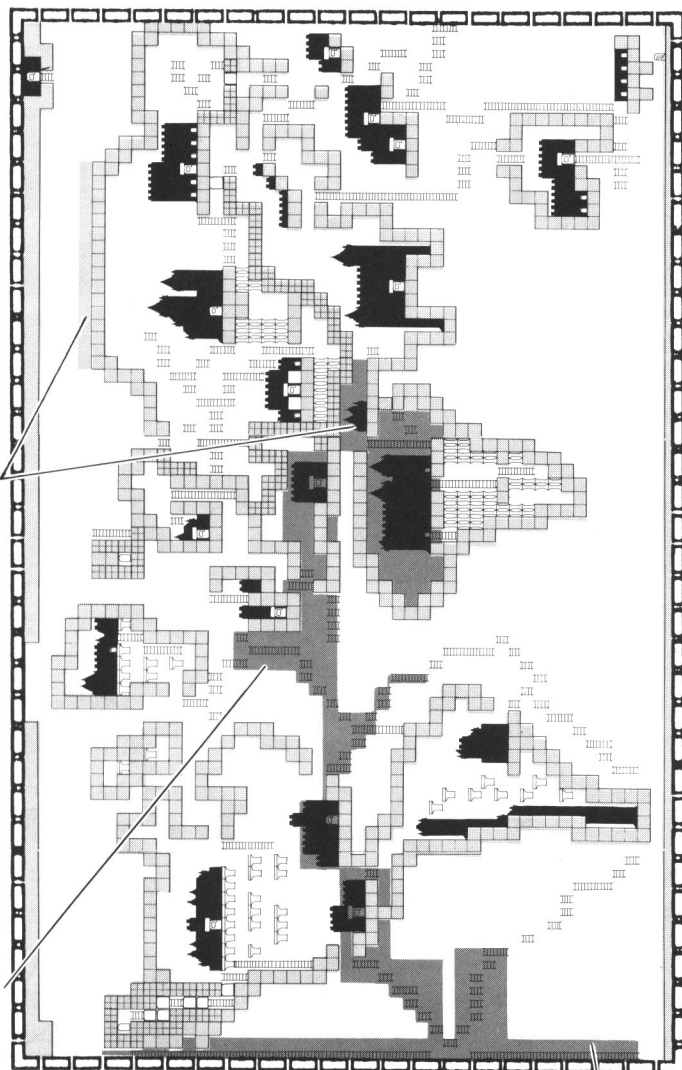
アイテム設定表

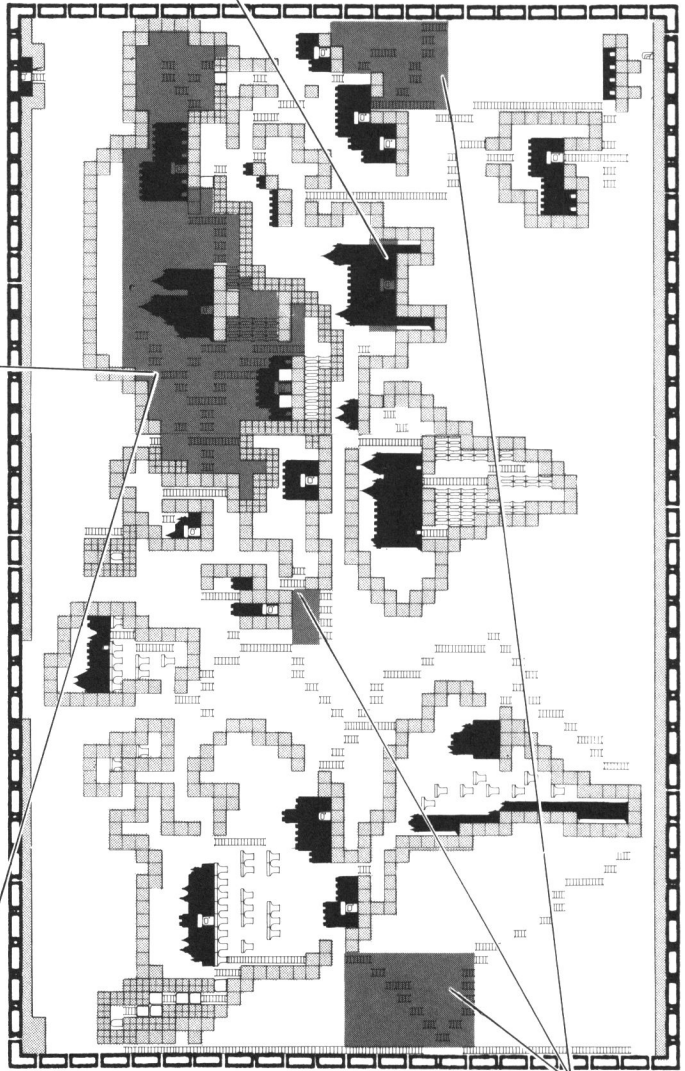
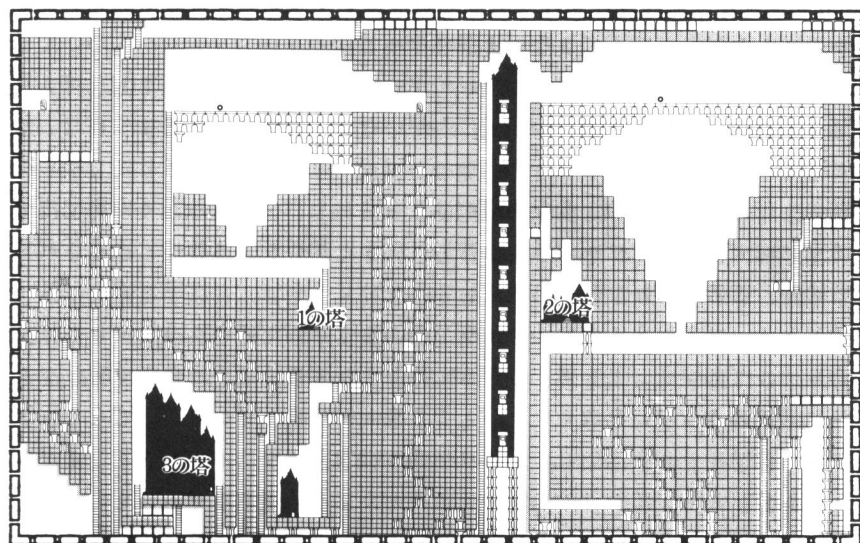
アイテム名	No.	効力	タワー内モンスター	タワー内	小計	外界	合計
金貨	00	金の袋　モンスターレベルにより変化		8100			8100
食料	01	食料　モンスターレベルにより変化		8100			8100
鍵	09	鍵扉を開ける毎に一つ消費する				5	5
灰色の薬	10	生き返りの薬　エリクサー		1	1	8	9
キノコ	11	ヒットポイントの上限を上げる	8		8		8
黒色の薬	12	毒	2	32	34	8	42
トンカチ	13	STR をアップ		1	1		1
ペンダント	14	INT をアップ		1	1		1
聖書	15	WDM をアップ		1	1		1
ブーツ	16	DEX をアップ		1	1		1
つえ	18	魔法の経験値をアップ				1	1
水晶玉	19	魔法に対する抵抗力をアップ		1	1		1
赤色の薬	21	ヒットポイント回復の薬				2	2
B-オニキス	23	1　レベルアップ		2	2		2
クリスタル	24	1　レベルダウン				2	2
砂時計	26	時間を止める		4	4	9	13
飛行ブーツ	27	時間を飛ぶ		1	1		1
指輪	29	姿を消す	2		2	6	8
てんびん	30	箱を開ける	3		3	6	9
ペンダント	31	扉を開ける				9	9
ローソク	32	骸骨に化ける				3	3
赤黒色の薬	34	INT を一時的に 2 倍にする	3		3	2	5
M ボトル	36	CRS を一時的に 2 倍にする	4		4		4

レベル8タワー解説

1の塔

このタワーは、シャンブリングマウンドしかモンスターが配置されていない。通常では入れない部屋が4部屋ある。これはタワーの迷宮に変化をつけるための単なるダミーとして用意された部屋にすぎないので、入ってもまったく得をすることはない。
部屋数25のうちモンスターがいるのはたったの5部屋だけである。モンスターが少ないわりにブラックオニクス、ブラウンポーション、デーモンズリングなどを複数手に入れられるようになっている。

2の塔

一直線で12部屋がつながっているこのタワーには、すべての部屋に扉が設けられており、KEYを二十数個も使わなくては奥まで進むことができないようになっている。
ここにはスペクテーターだけが配置され、奥の部屋にある食料、ゴールド、エリクサーを取らせにくくなっている。キャラクターは直線的に並ぶ部屋の一番手前に入ったとたんスペクテーターの魔法による攻撃を受けなければならないようになっているのである。このタワーでは出入り口に毒が配置されていることが異常に多く、スペクテーターがいない部屋でもこの毒でキャラクターがダメージを受けるように考えられているのである。

3の塔

26部屋からなるこのタワーは、じつに9部屋が通常の方法では入れないダミーの部屋になっている。このダミーの部屋を通じて8ー1のタワーにはいることもできるが、それはマントの無駄な消費である。ダミーの部屋のうち3部屋にケマゾツが配置されている。奥の2部屋は待ち伏せの配置となっている。
このタワーには一方通行が各所に設けられており、一度入るとマントを使わないと出てこられない仕組みになっている。これはマントを消費させるためのトラップともいえるが、このタワーの奥にあるジャイアントスレイヤーを手に入れにくくするための迷宮として作られているのである。

アンフィスバエンド８個小隊
Max. 2 key, 2 Pendant, 7200Food, 320EXP, 16w-EXP
Min. 2 key, 2 Pendant, 7200Food, 320EXP, 16w-EXP
平均 2 key, 2 Pendant, 7200Food, 320EXP, 16w-EXP
スペンドデビル12個小隊
Max. 6 Pendant, 3 key, 3 Candle, 5040GP, 150000EXP, 75w-EXP,
Min. 6 Pendant, 3 key, 3 Candle, 1920GP, 72000EXP, 36w-EXP,
平均 6 Pendant, 3 key, 3 Candle、3480GP, 111000EXP, 55.5-w-EXP,
シャングリンマウンド８個小隊
Max. 2 BR-P, 2 Red-P, 2 D-RING, 22560GP, 67000EXP, 48w-EXP,
Min. 2 BR-P, 2 Red-P, 2 D-RING, 8800GP, 28200EXP, 20w-EXP,
平均 2 BR-P, 2 Red-P, 2 D-RING, 15680GP, 47600EXP, 34w-EXP,

モンスター出現位置

チャロン4個小隊
Max.　2F-クリスタル，　Pendant，杖，　1920GP，56560EXP，28w-EXP，
Min.　2F-クリスタル，　Pendant，杖，　1920GP，56560EXP，28w-EXP，
平均　2F-クリスタル，　Pendant，杖，　1920GP，56560EXP，28w-EXP，
ジャイアントファイヤー8個小隊
Max.　4D-RING，9040GP，48000EXP，24w-EXP，
Min.　4D-RING，2800GP，16000EXP，8w-EXP，
平均　4D-RING，5920GP，32000EXP，16w-EXP，
ワイバーン12個小隊
Max.　9アワーグラス，　3エリクサー，　7680GP，167400EXP，108w-EXP，
Min.　9アワーグラス，　3エリクサー，　18600EXP，12w-EXP，
平均　9アワーグラス，　3エリクサー，　3840GP，93000EXP，60w-EXP.
ケマゾツ12個小隊
Max.　6バランス，　3 Poison，　3マッシュルーム，　7680GP，237600EXP，108w-EXP，
Min.　6バランス，　3 Poison，　3マッシュルーム，　26400EXP，12w-EXP，
平均　6バランス，　3 Poison，　3マッシュルーム，　3840GP，13200EXP，60w-EXP，

このレベルはどのような意図で造られているのか？

〔特色〕

おそらく、ザナドゥで最も複雑な造りをしているのが、このレベルだろう。ここには最後のクラウンがあり、キングドラゴン＝ガルシスがいるタワーが下層にある。そのため、ここにたどりつくのを難しくしてしまおうというのが、デザインの意向である。

タワーに行くには、ケープのところから降りてきた、掘れもせず通り抜けることもできない壁にある通路をつかう。この通路は迷路になっていて、T字型の柱などもあり、間違った道に入ると後戻りできないようにされている。

このレベルは左右が似たような地形になっていて、ワープポイントでつながっている。出口のケープのすぐ左側にあるT字柱でできているアーチにそのワープポイントがあり、アーチの上を往来するモンスターを追いかけていくと、右側の同じようなアーチに出てきてしまうのである。この右側のアーチの下にあるタワーには、ムラサメブレードがおかれていて、これを取ってこのレベル9と10のモンスターとようやく対等に戦うことができるようになるのだ。

左側のアーチの下にも小さなタワーがある。この中はうず巻状になっているめずらしい迷路である。また、ここはアイテムの宝庫として設定されている。

〔対策〕

クラウンのあるタワーに行く途中以外、このレベルは地形としてのトラップはないに等しい。最大のトラップは、クラウンがありキングドラゴン＝ガルシスがいるタワーに行くのを妨げることに集中しているのである。これは、何度もトライしなければ突破できないようになっている。地図を見ながら歩いても間違ってしまうほど、この迷路はプレイヤーをイライラさせるとともに『ここを通り抜ければ、きっと何かがあるにちがいない！』と思わせるようになっているのである。

壁の中には縦横にこのような迷路がはしっており、スルスル通りぬけて出てくる所にはダミーのタワーがある。苦労に応じた報いがあるように設定されているのが、このレベルなのである。

他にトラップといえるのは、クラウンのあるタワーだろう。このタワーは、このレベルで部屋数が最も多く、デカ・キャラが多数いる。これは、キャラクターに最後のクラウンを取らせまいとする意向が反映しているだけでなく、このころにはアイテムを活用して、タワー内で戦うキャラクターが多くなるだろうと予測し、このアイテムの効果をデカキャラに多く遭遇させることによって、相殺させてしまおうとの魂胆もあるのだ。これは、デカキャラに出会うと、いままで効いていたアイテムの効果が消えてしまう現象をうまく利用したワナだ。

モデル的正攻略作戦をベースにしたレベル別攻略法

〔モンスターの強さ〕

レベル9はいうまでもなく、シルバードラゴンを倒し、最後のクラウンを手に入れるのが目的である。ここのモンスターは、そのための障害となるのだ。ここのモンスターは手ごわい。平均的な生命力は約12000となっており、中には10万をこえるものもいる。また、武器の攻撃力も約15万と高いので、レベル8からやってきたキャラクターのヨロイとシールドでは、戦闘でかなり力不足が心配される。

ここのタワーでは、ムラサメブレードと、+2リングメール、+5ラージシールドを手に入れることが可能である。したがって、これらを先に手にいれなければならないだろう。

しかし、ここでの目的はデスを買い、シルバードラゴンを倒す準備をすることにある。そのためには、いままでためたゴールドだけでは足りないのが普通

であり、このレベルのタワーまでに得られる余分な武器、ヨロイ、シールドを売らなければならない。キャラクターがジャイアントスレイヤーをもっているのなら、最大15万の攻撃力を手にすることができるはずだ。これは、このレベルのモンスターにダメージを与えることができなくはないが、5〜20万までの防御力をもつモンスターが半数以上いるこのレベルでは、ジャイアントスレイヤーで充分な戦いが可能かどうかは疑問である。

モンスターのAGLの平均値は100を越えている。この時点でのキャラクターの防御力では、攻撃ができてもモンスターの一撃をうければ大変なダメージになってしまう。このため、タワーの中にある+2リングメールと+5ラージシールド、ムラサメブレードが、最初に必要なのである。+5ラージシールドと+2リングメールの場合に得られる最大の防御力は約15万になる。これらのヨロイ、シールドを手に入れたら、レベル4のアスティラゴアを使って鍛えるのが一番いい方法である。ムラサメブレードは、30万以上の攻撃力になる武器である。タワー内のグローブなどを使って、少なくともジャイアントスレイヤー並みの攻撃力を持つようになってから戦闘に使用し、使用経験を高めなければならない。

ただ、このタワーで使うKEYは約50ヶ所にも及ぶ。しかも外でもやはり同じだけのKEYが必要とされる。それにもかかわらず、このレベルで得られるのは50くらいのKEYでしかない。残りは買うか、いままでためたものを使うしかないが、もし買わなければならないのなら、一個あたり1500GPのゴールドが必要になる。なんとかしてこれはさけたいものである。かわりにペンダントをタワー内で充分に活用しなければならないだろう。

条件がそろったら、オティフ、ヤリーカ、デカトンを最初に相手にするのがいいだろう。ボルトには、注意が必要である。このモンスターは、攻撃力を50万も持っているのである。かわりに生命力が1万と極端に低いが、戦いかたを間違えるとキャラクターには死が待ち受けている。

ムラサメブレードは、レベル10のタワー内からボーパルウエポンを得るまでは使わなくはならない武器であるため、充分に使用経験を上げておかなければ、レベル10のモンスターと戦えなくなってしまう。これを充分に考えて、使用すること。たしかにデグティルトを使う方法は有効だが、これで倒してしまわないようにしたい。

レベル9ではかなり移動、行動のための時間が必要になるだろう。問題はFOODの確保である。ここで得られるのはたかだか平均約6万にすぎない。ここで必要とされるFOODは、この5〜10倍くらいのFOODであるはずである。

ところが、ここでは先に魔法デスを買わなくてはならない。30万GPが必要になるわけである。おそらくこのゴールドは余った武器類を売っても、まだ足りないことになるだろう。カリスマ50ならば、マジックボトルを使って、デスを225000で買うことができる。これだけのゴールドが揃いしだいデスを買って、前のレベルのタワーなどからロッドを回収し、このレベルのモンスターを倒して使用経験を高めなければなるまい。

〔経験〕

シルバードラゴンを倒すには、デスによる攻撃力が382500も必要とされる。これをまかなうには、このレベルのモンスターをすべてデスで倒せば可能ではあるが、アイテム類を手に入れることも考えると、平均600匹以上のモンスターをデスだけで倒してしまうわけにはいかなくなる。つまり、他の方法でデスの使用経験を高めるしか方法がない。先にも触れたように、前のレベルに戻ってタワー内をめぐり、必要なだけロッドを取らなくてはならないのである。

ロッドはレベル1〜6、8にほぼ均等に分散している。戦闘をがむしゃらにすすめるばかりではなく、必要に応じて、前のレベルに戻ることはいつでも必要なのだ。このレベルにもロッドはあるが、これだけでは足りないのである。

ムラサメブレードに関しても、デスと同じことがいえる。最初はいままで使っていたジャイアントスレイヤーのほうが力がある。そのため、使用経験を戦いだけで高めようとするのはいささか危険であり、グローブを10個はとっておきたいものである。そうすれば攻撃力は15万になり、いままで使っていたジャイアントスレイヤーと同じか、それ以上の攻撃力をもつことになるであろう。

しかし、シールドとヨロイだけはそのようにはいかない。これだけは、モンスターの攻撃を受けなければ、使用経験が高まらないのである。レベル4のところで示したように、弱い魔法を使うモンスターをつかってこの経験を高めることは、充分な防御力を持つには欠かせない行動である。ただし、それをこのレベルで行うことはできない。ここで魔法を使うモンスターはNO. 24〜26のダークストーカーを除いて、すべて25000以上の魔法攻撃力をもつものなのである。ダークストーカーは魔法の攻撃力が弱いが、通常の攻撃力が15万〜30万におよぶ。ヨロイ、シールドの使用経験を高めさせる相手にはできないことがわかるであろう。

ここでの戦い方はまだある。必要な装備とクラウンを手に入れてしまったら、モンスターとはそれ以上戦わないで、レベル10に行ってしまうことである。レベル10でバトルスーツとボーパルウェポンを手に入れてから、再び戦いに戻ってくるのである。

各レベル別外界利益 (アイテムは別表参照のこと)

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	47160	42600	649120	428
最小	24120	24000	476220	322
平均	35640	33300	562670	375

各レベル別タワー内利益

EXP	338940
W-EXP	252

(EXP、W－EXPのみ)

AGL

最大	150
最小	55
平均	102.5

各レベルモンスター攻撃力、防御力

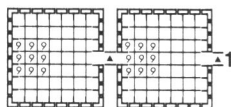
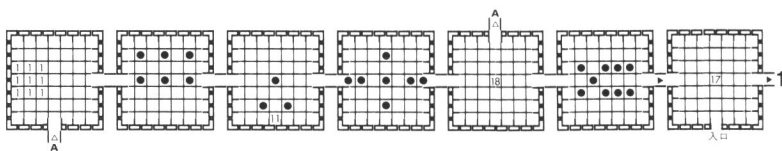
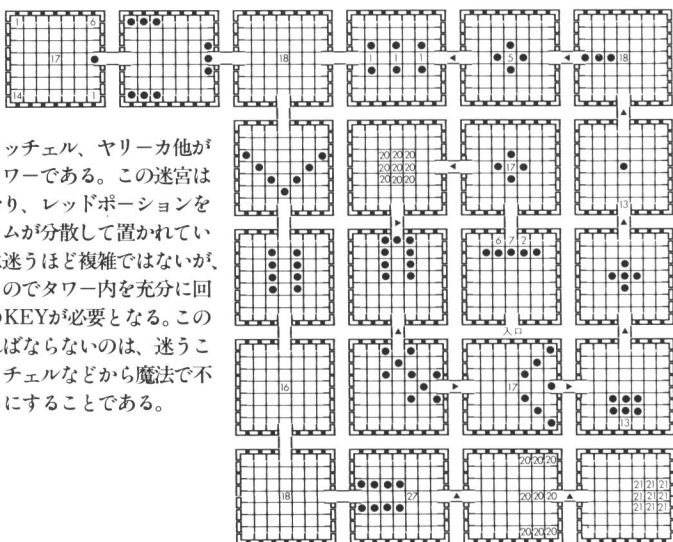
	HP	W・A・S	DF
最大	30500	360000	200000
平均	11954.4	147492.2	24047

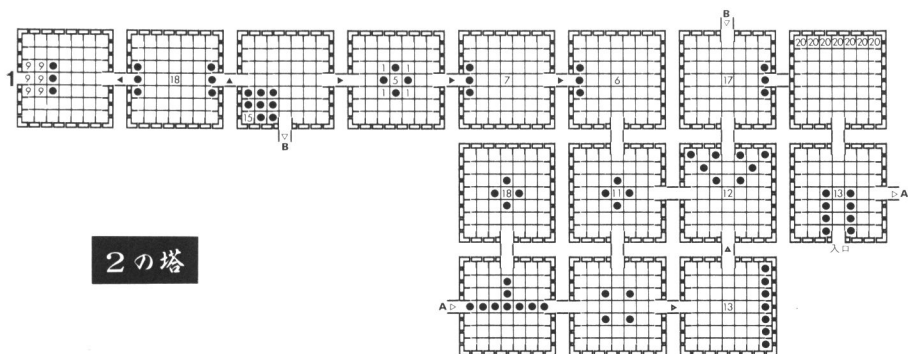
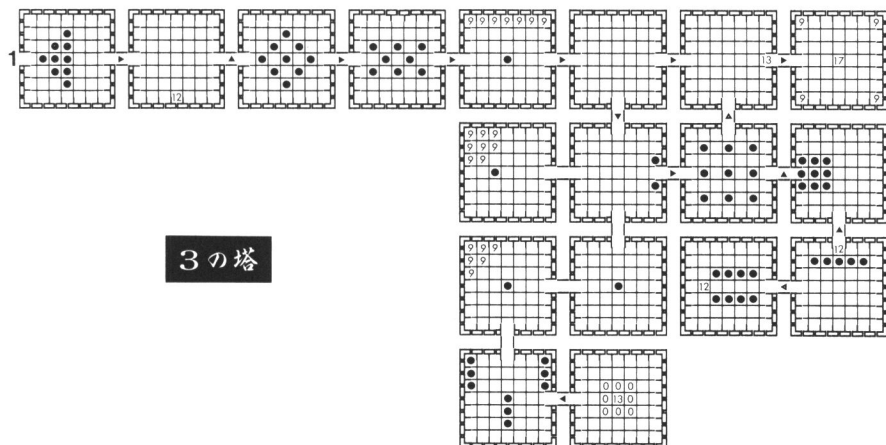
各レベル全利益 (内外、但しアイテムは別表)

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	51120	69130	988060	680
最小	28080	50530	815160	574
平均	39600	59830	901610	627

アイテム設定表

アイテム名	No.	効力	タワー内モンスター	タワー内	小計	外界	合計
金貨	00	金の袋　モンスターレベルにより変化	3960				3960
食料	01	食料　モンスターレベルにより変化	22900	3630			26530
王冠	08	ドラゴンスレイヤーの地図		1	1		1
鍵	09	鍵　扉を開ける毎に一つ消費する	3	49	52	6	58
灰色の薬	10	生き返りの薬　エリクサー				2	2
黒色の薬	12	毒	10	1	11		19
ペンダント	14	INT をアップ		1	1		1
聖書	15	WDM をアップ		1	1		1
ブーツ	16	DEX をアップ		1	1		1
手袋	17	武器の経験値をアップ	1	6	7	4	11
つえ	18	魔法の経験値をアップ	3	5	8	2	10
メガネ	20	敵の強さを調べる		25	25		25
赤色の薬	21	ヒットポイント回復の薬	4	9	13	10	23
ランプ	22	タワーの中を照らす	8		8	8	16
B-オニキス	23	1　レベルアップ				2	2
クリスタル	24	1　レベルダウン	1		1	2	3
砂時計	26	時間を止める				2	2
飛行ブーツ	27	時間を飛ぶ		1	1		1
指輪	29	姿を消す	2		2	4	6
ペンダント	31	扉を開ける	4		4	3	7
Mボトル	36	CRS を一時的に2倍にする	5		5	4	9

1の塔

数ヵ所でアデプト、イッチェル、ヤリーカ他が待ち伏せをしているタワーである。この迷宮は渦巻き状に広がっており、レッドポーションを中心とした各種アイテムが分散して置かれている。迷宮の作り自体は迷うほど複雑ではないが、10ヵ所以上に扉があるのでタワー内を充分に回るためにはそれだけのKEYが必要となる。このタワーで注意しなければならないのは、迷うことよりもアデプトやイチェルなどから魔法で不意打ちをされないようにすることである。

キングドラゴン=ガルシスと最後のクラウンを待つシルバードラゴンのいるタワーである。そればかりか多数のデカキャラが配置されており、普通のモンスターもそのほとんどが待ち伏せに近い配置をとっている。
迷宮の作りは比較的簡単に歩けるようになっているが、デカキャラが各所に配置されていることによって、最後のクラウンやガルシスに近寄らせないようにしているのである。

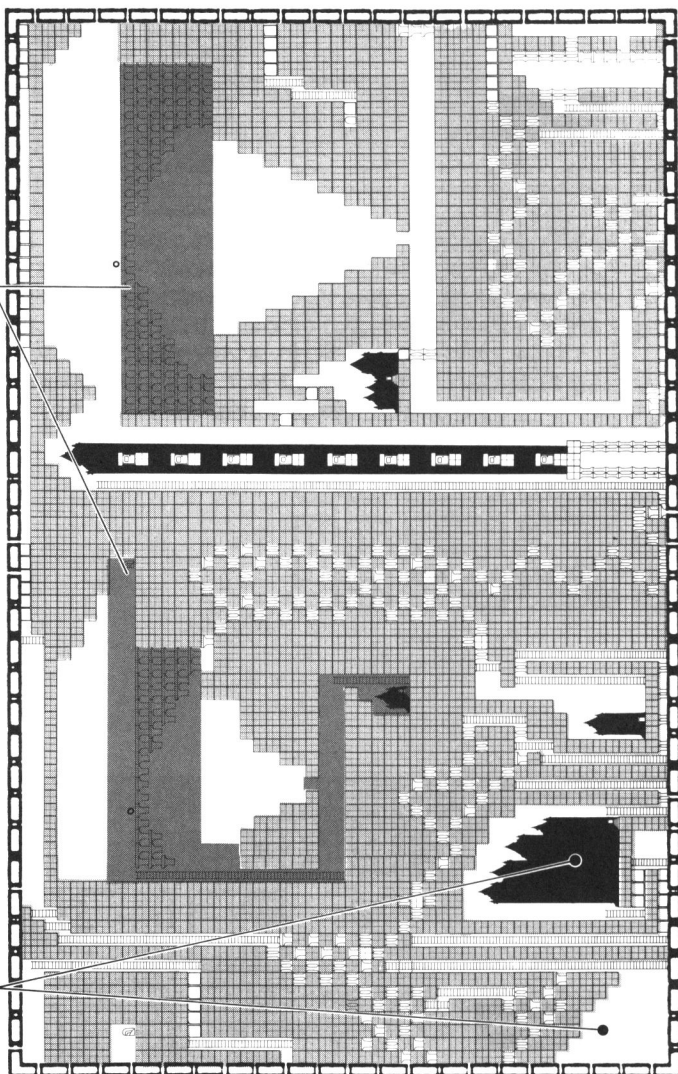
2の塔

入るといきなりゲーリブダーが待ち伏せしているこのタワーには、ムラサメブレードや＋5ラージシールドが置かれている。最初に入った部屋にはいきなりムラサメブレードが置かれているが、さらに奥に行けばもうひとつ手に入れられる。＋5ラージシールドを手に入れるためにはKEYが一つあればいい。待ち伏せしているモンスターはアデプトか、ゲーリブダーである。このタワーは奥に真っ直ぐに続きKEYを多数必要とするようになっている。一番奥の部屋にはビッククラーケンがいる。ここでは20個以上ものKEYが手に入るので、このタワーの扉をすべてKEYで開けてもKEYがなくなることはないだろう。

3の塔

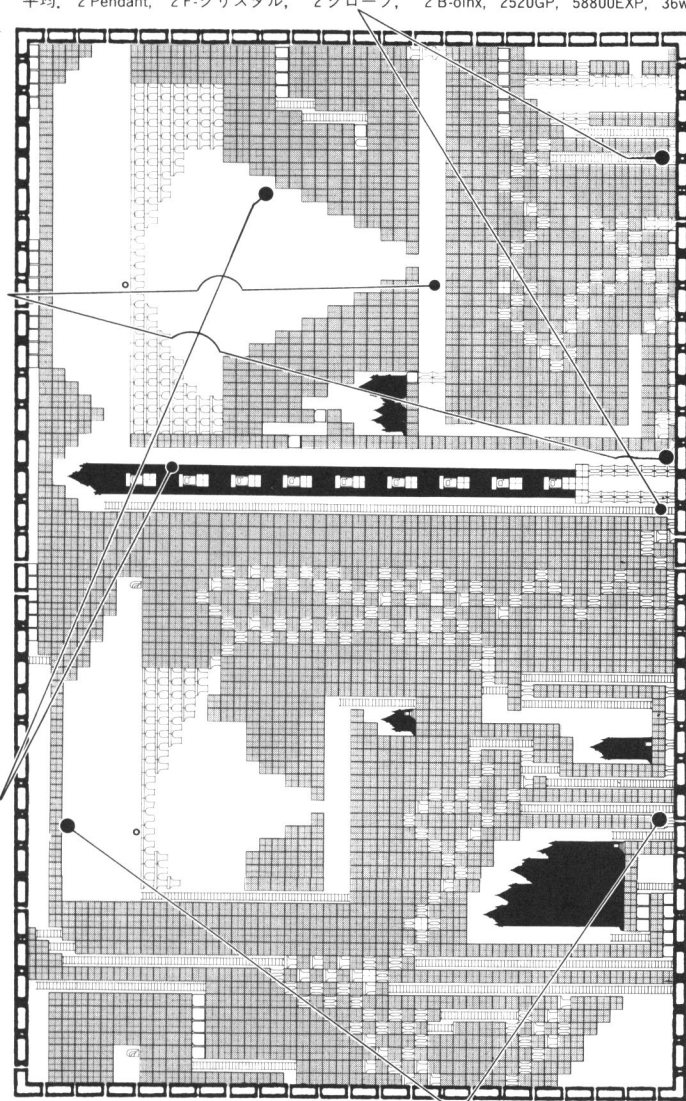
モンスター出現位置

ヤリーカ 8 個小隊

Max.　2 Poison,　2 D-RING,　42600Food,　1980GP,　68600EXP,　52w-EXP,
Min.　2 Poison,　2 D-RING, 24000Food,　1620GP,　50000EXP,　38w-EXP,
平均.　2 Poison,　2 D-RING,　33300Food,　1800GP,　59300EXP,　45w-EXP,

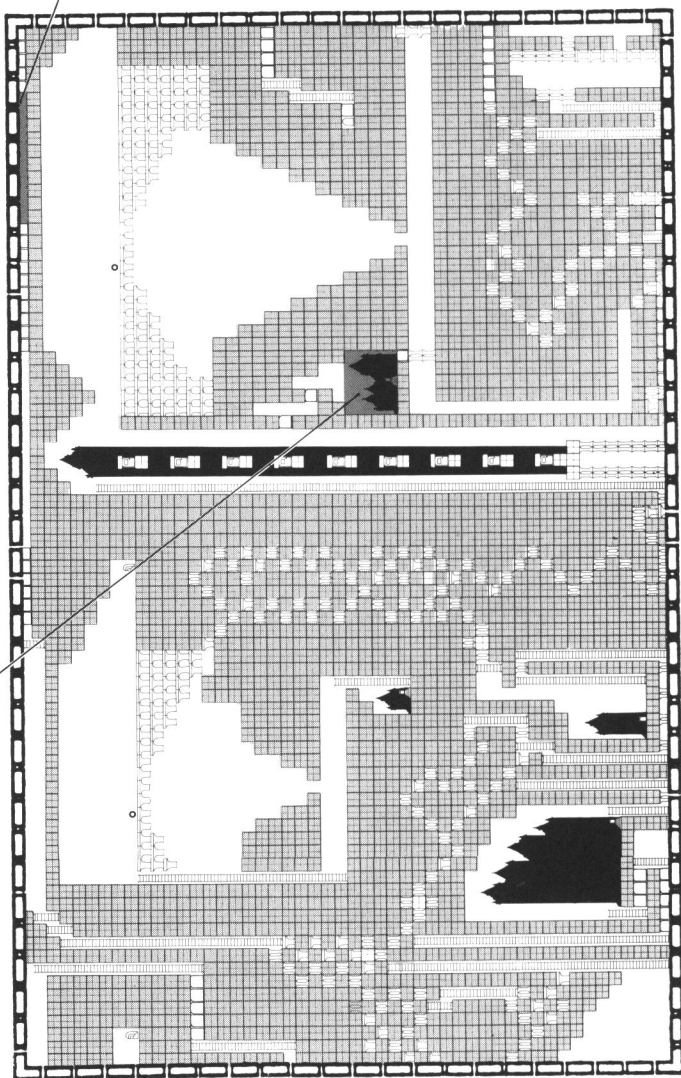
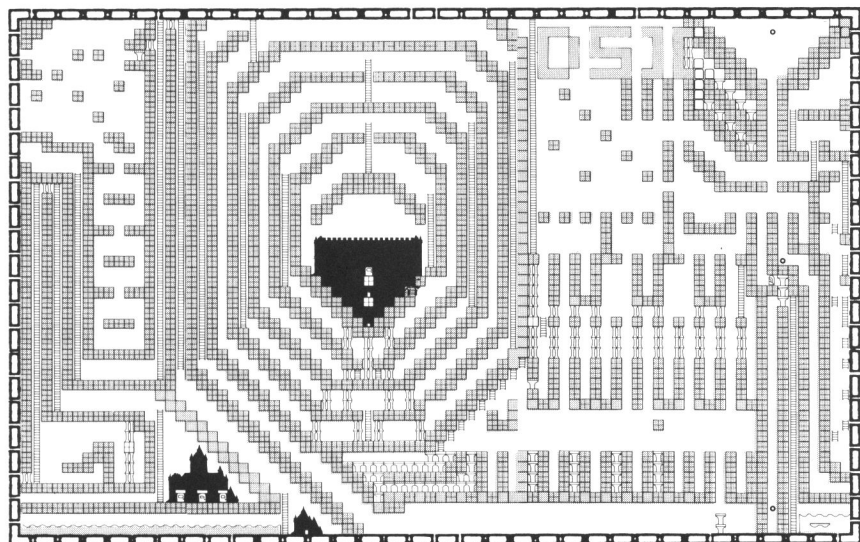
オティフ 8 個小隊

Max.　8 Red-P,　5760GP,　78120EXP,　72w-EXP,
Min.　8 Red-P,　5760GP,　78120EXP,　72w-EXP,
平均　8 Red-P,　5760GP,　78120EXP,　72w-EXP,

イッチェル8個小隊

Max.　2 Pendant,　2 F-クリスタル,　2 グローブ,　2 B-oinx,　2520GP,　58800EXP,　36w-EXP,
Min.　2 Pendant,　2 F-クリスタル,　2 グローブ,　2 B-oinx,　2520GP,　58800EXP,　36w-EXP,
平均.　2 Pendant,　2 F-クリスタル,　2 グローブ,　2 B-oinx,　2520GP,　58800EXP,　36w-EXP,

アデプト 8 個小隊

Max.　2 Red-P,　2 D-RING,　2 M-ボトル,　2 アワーグラス,　3600GP,　79200EXP,　48w-EXP,
Max.　2 Red-P,　2 D-RING,　2 M-ボトル,　2 アワーグラス,　3600GP,　79200EXP,　48w-EXP,
平均　2 Red-P,　2 D-RING,　2 M-ボトル,　2 アワーグラス,　3600GP,　79200EXP,　48w-EXP,

ボルト 8 個小隊

Max.　6 Poison,　22140GP,　136800EXP,　72w-EXP,
Min.　6 Poison,　1980GP,　15200EXP,　8 w-EXP,
平均　6 Poison,　12060GP,　76000EXP,　40w-EXP,

このレベルはどのような意図で造られているのか？

〔特色〕

最後のレベルである。ここの中央のタワーに、ドラゴンスレイヤーやバトルスーツがある。

全体が渦巻き状に構成されているこのレベルは、一見、タワーに行くのが簡単に思われがちである。そこにトラップがある。ウィングドブーツがあれば空を飛べるので、まったく問題はない。そうでない場合はこのレベルをデザインした者の考えたコースをたどらなければ、タワーには行けないのである。これが、大きなトラップといえるだろう。

出口のケーブから斜め下のＴ字柱の左側に落ちると、ちょうどそこにワープポイントが設定されていて、キャラクターをケーブの真上に運んでくれる。もちろん、そこには空間しかないから、キャラクターは落ちることになり、ちょうどケーブの上の柱にのっかるのだ。そこから1、7のキー操作で、右側の柱の上にのり、後は真下に落ちれば、渦巻きの入口にいけるようになっている。

これは、プレイヤーの行動を予測して造られたものである。ここまで来たプ

レイヤーは、ザナドゥのパターンを充分知っているはずであり、必ずこのルートをたどることができるだろうと推測したのである。もっとも、ここでウイングドブーツを使ってしまう者が多いことも考えた。

我々は、たいていのプレイヤーはあまりアイテムを使わないでゲームを進めてくるものと考えた。この最終レベルでは地形に凝ったトラップを設けても、アイテムを使われてしまえばまったく意味がなくなるので、外はこの程度の仕掛けにとどめたのである。

逆にレベル9に戻るには、アイテムの力を借りなければならないようになっているのもそのためである。

タワーに関しては、他のレベルより一層複雑な迷路にし、一方通行のルートを多数設け、ドラゴンスレイヤーとバトルスーツが見つかりにくいように考慮されている。

レベル10のモンスターは、このタワーで見つかるボーパルウェポンで倒せるようになっている。したがって戦うより、タワー内で必要な装備を捜さなくてはならないようになっているのだ。当然、アワーグラスやデーモンズリングが、大量に消費されることはいうまでもない。

タワー内にはマジックグローブが多くある。これはドラゴンスレイヤーの経験値を上げるために置かれたものだ。バトルスーツが8個も一度に見つかり、いささか頭にきたプレイヤーもいるらしい。これはあまったバトルスーツを売って、充分な食料を買えるようにとの配慮といささかの皮肉がこめられている。

プレイヤーからの反響を聞くと、ザナドゥは「だれる」ことがなくゲームを進められたという声が多い。この点は、我々が最も気をつけ、苦心したことなのだ。プレイヤーが常に装備などを欲しがるような設定にし、もっと強くなりたい、もっと強い武器が欲しい、という気持ちを持ちつづけてもらうことに重点を置いたのだ。

これらの設定が充分なものになったのは、プログラミングはもちろん、設定とテストプレイにも重点をおいたためであろう。多くのプレイヤーがそのことに気がついてくれたのは大変うれしいことである。

モデル的正攻略作戦をベースにしたレベル別攻略法

〔モンスターの強さ〕

ここのモンスターたちは、防御力を10万、20万もっているのがほとんどである。攻撃力も90万、魔法による攻撃力も100万に到るものまでいる。これらのモンスターと、レベル9からきたキャラクターがまともに戦えるわけがない。

もし普通に戦うことを考えているのなら、それは自殺行為に等しい。

ここはいうまでもなく、最後のレベルである。もはや外でモンスターと戦うのは後まわしでいい。とにかく、このレベルのタワーに真っ先に入り、ボーパルウェポン、バトルスーツ、ドラゴンスレイヤー、+7 ラージシールドを手に入れることが何よりも先決である。

〔装備〕

そのためには、いままで使わないできた多数のアイテムのすべてを駆使しなければならない。デーモンズリング、アワーグラス、ミラー、ペンダント、マントを使い、対等には対決できないこのレベルのモンスターをやりすごして、とにかく必要な装備をすべて手に入れなければならない。これらを手にいれたら、余分な武器、ヨロイ（バトルスーツは8つもある）を全部売りはらい、一挙にゴールドを得て、充分なFOODとKEYを買うことである。

このレベルで必要なのはこれだけであるといっていい。もし、このレベルのモンスターと戦いたければ、いずれにしてもバトルスーツと、ボーパルウェポンが必要なのである。無理に戦う必要はまったくない。

これらの装備を手に入れたキャラクターが次にするべきことは、これらの装備の使用経験を最高にまで高めることなのである。ヨロイ、シールドについては、いままでも説明しているからここであらたに説明するつもりはない。ドラゴンスレイヤーは、いままでのレベルに分散しているグローブを25個以上取れば、戦わなくても最高の使用経験になる。全体を通して見れば、このグローブは80個以上もあるのだ。いままでいくつかの武器に持ちかえてきてはいるが、ドラゴンスレイヤーを戦わずして鍛える数は充分にあるのだ。バトルスーツと+7 ラージシールドは、最高にまで鍛えれば、65万の防御力をキャラクターに与えてくれる。この防御力を越えるモンスターは、レベル10のNO. 31のバーサーカーとカッパードラゴン、CZ—812 CEだけである。しかし、これらのモンスターであっても、ボーパルウェポンの前には裸同然なのである。もっとも、そうなるには、ボーパルウェポンの攻撃力が最大になっていなければならない。

どうしてもこのレベルのモンスターと戦いたいのであれば、それは個人の自由である。ほとんどは強力な魔法を使うものばかりであり、通常の戦いでこれを完全によけながら攻撃するのは至難の技であることはいうまでもない。特にメデューサ、イシス、アラッコラには注意が必要である。これらとまともに戦うには、デーモンズリングを使うか、さもなくばアワーグラスを使うしかないだろう。

だがCZ－812 CEと戦うことを考えたら、まだ救いがある。ザナドゥで一番手

強い普通のモンスターは、CZ－812 CE なのである。生命力 100 万、攻撃力 99 万、防御力が全方向 234000 と恐るべき能力があり、さらに AGL が 200 である。これではキャラクターが一回攻撃すれば必ず一回は攻撃される。これはキングドラゴン＝ガルシスより手強いモンスターといえるかもしれない。

〔経験〕

あくまでも目的はキングドラゴン＝ガルシスを倒すことである。このレベルのモンスターを倒すことは必要ない。逆に時間の無駄であるとさえいえなくもないのである。

もしレベル 9 でモンスターと戦わないでこのレベルに来たなら、ドラゴンスレイヤー他を手に入れ、レベル 9 のモンスターとドラゴンスレイヤーで戦って、その使用経験を高めるということもできる。もっとも、これは少々、時間の無駄になるかもしれない。

キングドラゴン＝ガルシスと戦うには、まずバトルスーツと＋7 ラージシールドの使用経験を高めることが必要だ。ドラゴンスレイヤーの使用経験はそのあとで高めればいい。あとは、レベル 9 のタワーに戻って、最後の戦いをすればいいのである。

横山 宏　オリジナル・モンスターマニュアル

ある種の動物は自らの死が近づくと仲間の前から姿を消して、ひっそりと死んでいくという。ザナドゥ迷宮界でこのように年老いたモンスターを見かけることがあるならば、きっと死への旅路を歩いているのだ。そっとしておいてあげるがいい。

各レベル全利益

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	22200	0	611120	381
最小	9200	0	337980	148
平均	15700	0	474550	264.5

（内外、但しアイテムは別表）

各レベル別外界利益

	GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
最大	23190	0	991350	583
最小	10190	0	718210	350
平均	16690	0	854780	466.5

（アイテムは別表参照のこと）

各レベル別タワー内利益

EXP	380230
W-EXP	202

（EXP、W－EXPのみ）

AGL

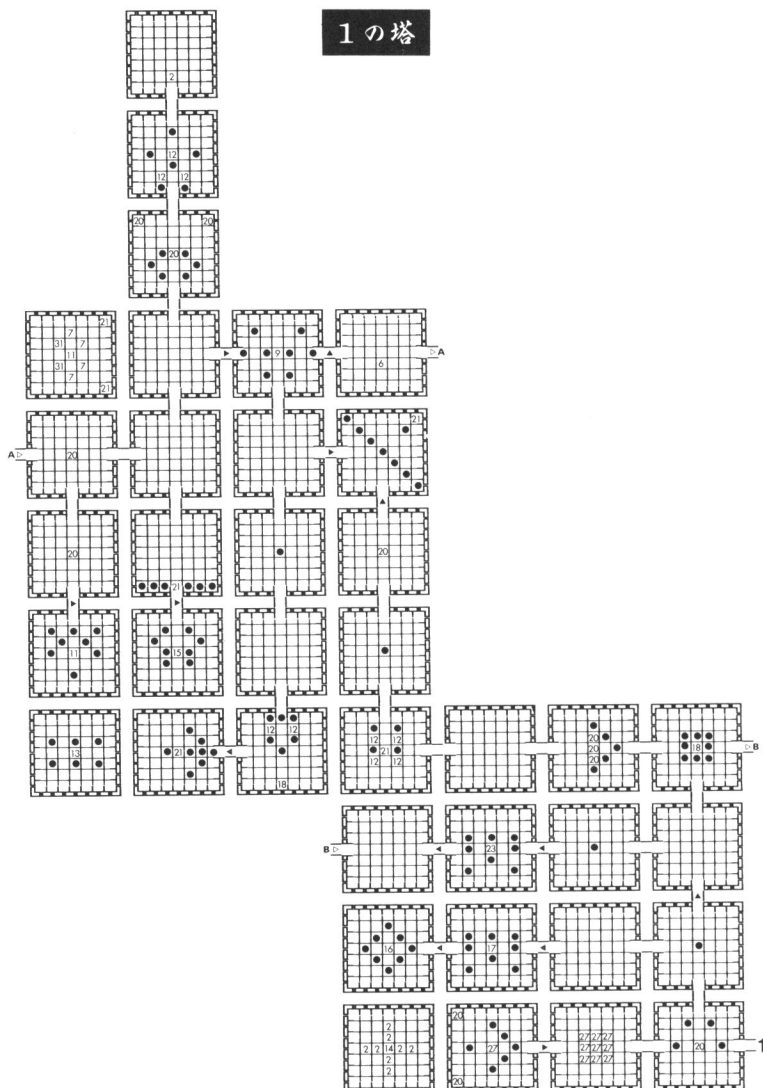
最大	200
最小	110
平均	155

各レベルモンスター攻撃力、防御力

	HP	W・A・S	DF
最大	100000	990000	234000
平均	39645	372906.3	114381.3

アイテム設定表

アイテム名	No.	効力	タワー内モンスター	タワー内	小計	外界	合計
金貨	00	金の袋　モンスターレベルにより変化	990				990
鍵	09	鍵　扉を開ける毎に一つ消費する	2	2	4	4	8
キノコ	11	ヒットポイントの上限を上げる		2	2	4	6
黒色の薬	12	毒	4	11	15		15
トンカチ	13	STR をアップ			1		1
ペンダント	14	INT をアップ			1		1
聖書	15	WDM をアップ			1		1
ブーツ	16	DEX をアップ			1		1
手袋	17	武器の経験値をアップ		2	2	3	5
つえ	18	魔法の経験値をアップ		2	2	3	5
水晶玉	19	魔法に対する抵抗力をアップ				2	2
メガネ	20	敵の強さを調べる		11	11		11
赤色の薬	21	ヒットポイント回復の薬	8	14	22	7	29
ランプ	22	タワーの中を照らす	6		6	6	12
B-オニキス	23	1　レベルアップ	1	2	3		3
クリスタル	24	1　レベルダウン	3		3		3
砂時計	26	時間を止める	1		1	6	7
飛行ブーツ	27	時間を飛ぶ		13	13	3	16
マント	28	壁を通り抜ける		1	1	2	2
指輪	29	姿を消す				1	1
ペンダント	31	扉を開ける	7	2	9	1	10
ルビー	33	STR を一時的に 2 倍にする				2	2
赤黒色の薬	34	INT を一時的に 2 倍にする		1	1		1
カガミ	35	AGL を一時的に 2 倍にする				4	4
M ボトル	36	CRS を一時的に 2 倍にする	1		1	4	5

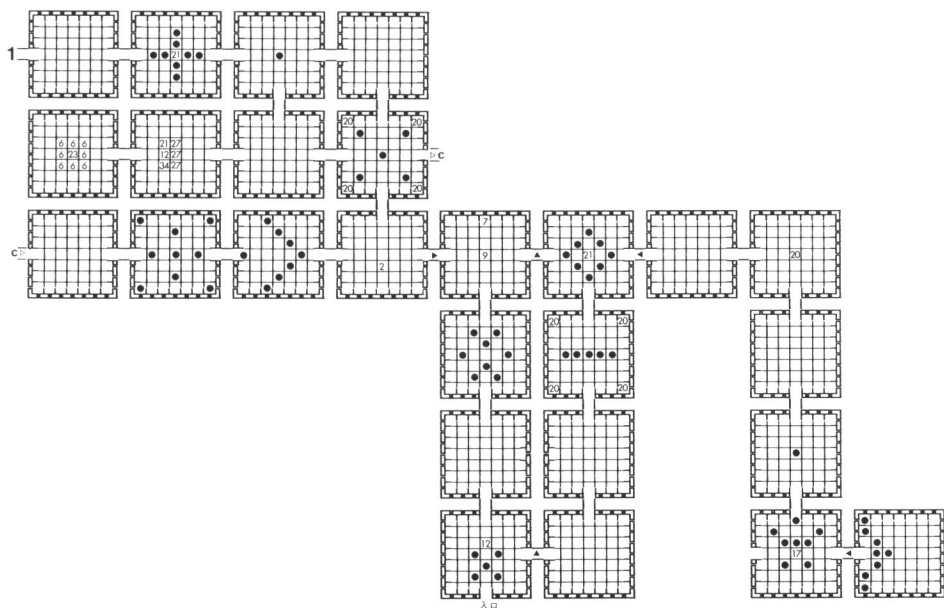
レベル10タワー解説

ザナドゥ最後のタワーは、いうまでもなく一つしかない。この迷宮は非常に複雑で、普通のモンスターは待ち伏せをしており、多数のデカキャラが配置されている。ここにボーパルウェポン、ドラゴンスレイヤー、バトルスーツ、＋7ラージシールドがおかれているのである。これらはデカキャラを倒さないと得られないようになっている。デカキャラがいる部屋はじつに8ヵ所にも及ぶ。なんと奥には3部屋に続いてデカキャラが配置されているのだ。KEYはそれほど必要ではないが、タワーが広いこともあいまって簡単には必要な装備を手にいれられない。
ここではあらゆるアイテムを駆使して探索しなければならない。通常のモンスターも他のレベルより圧倒的に強いためである。さらにアイテムはデカキャラに遭遇してしまうと効果を失ってしまうので、かなりの量が必要なのである。

モンスター出現位置

アラッコラ12個小隊

Max.　3 Red-P,　3 w-Boots,　6 Lamp,　5400GP,　16500EXP,　66w-EXP,
Min.　3 Red-P,　3 w-Boots,　6 Lamp,　2700GP,　97500EXP,　39w-EXP,
平均　3 Red-P,　3 w-Boots,　6 Lamp,　4050GP,　131250EXP,　52.5w-EXP,

シルフ12個小隊(KRM-CHR)

Max.　1080EXP,　108wEXP,
Min.　40EXP,　4 wEXP,
平均　560EXP,　56wEXP,

イシス8個小隊

Max.　4 key,　4アワーグラス,　18400EXP,　8 w-EXP
Min.　4 key,　4アワーグラス,　18400EXP,　8 w-EXP
平均　4 key,　4アワーグラス,　18400EXP,　8 w-EXP

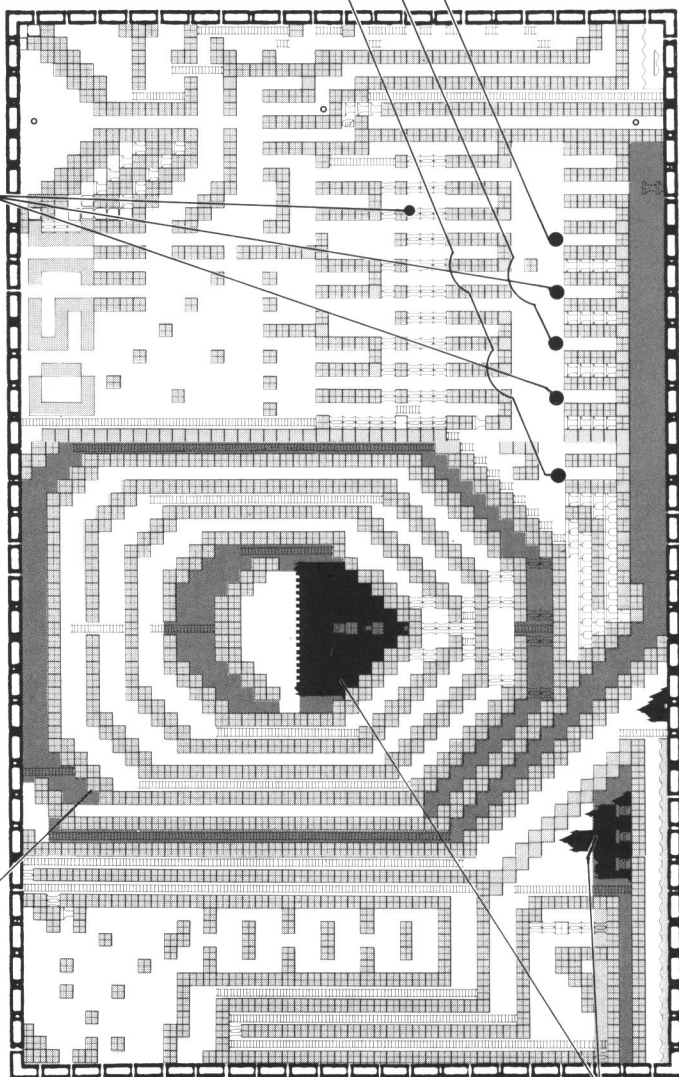
バーサーカー8個小隊

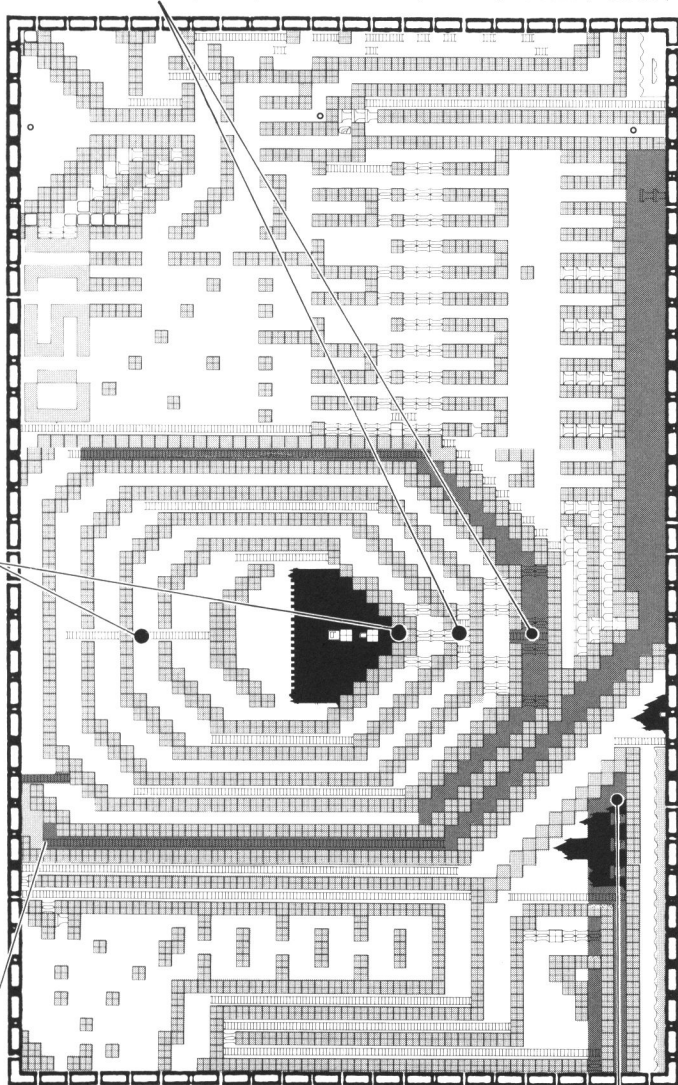
Max.　4ミラー,　2 Rudy,　2 M-ポトル,　4000GP,　99100EXP,　48w-EXP,
Min.　4ミラー,　2 Rudy,　2 M-ポトル,　2600GP,　73100EXP,　34w-EXP,
平均　4ミラー,　2 Rudy,　2 M-ポトル,　3300GP,　86100EXP,　41w-EXP,

カッパードラゴン 8 個小隊

Max. 2グローブ, 2杖, 4マッシュルーム, 6400GP, 141120EXP, 72w-EXP,
Min. 2グローブ, 2杖, 4マッシュルーム, 15680EXP, 8w-EXP,
平均 2グローブ, 2杖, 4マッシュルーム, 3200GP, 78400EXP, 40w-EXP,

サラマンダー 8 個小隊

Max. 2水晶玉, 2マント, 2M-ボトル, 2アワーグラス, 2400GP, 73600EXP, 32w-EXP,
Min. 2水晶玉, 2マント, 2M-ボトル, 2アワーグラス, 1200Gp, 46600EXP, 20w-EXP,
平均 2水晶玉, 2マント, 2M-ボトル, 2アワーグラス, 1800GP, 60100EXP, 26w-EXP,

メデューサ 4 個小隊

Max. 4 Red-P, 1600GP, 41420EXP, 19w-EXP,
Min. 4 Red-P, 300GP, 15260EXP, 7w-EXP,
平均 4 Red-P, 950GP, 28340EXP, 13w-EXP,

CZ—8 1 2CE 4 個小隊

Max. グローブ, 杖, Pendant, D-RING, 2400GP, 71400EXP, 28w-EXP,
Min. グローブ, 杖, Pendant, D-RING, 2400GP, 71400EXP, 28w-EXP,
平均 グローブ, 杖, Pendant, D-RING, 2400GP, 71400EXP, 28w-EXP,

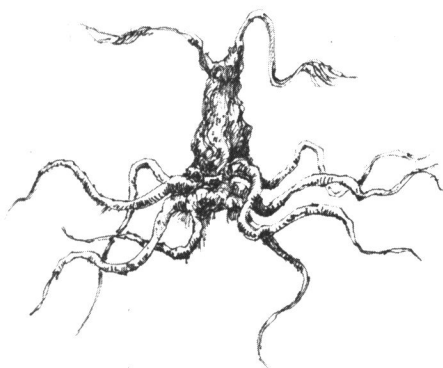
お前達が空を仰ぎ見れる頃
透き通ったもうひとつの海があるだろう
東から夜明けと共にやってくる風は
妖精とハーブの香りを連れてくるだろう
森の中には羽ばたくものの唄声が
ライトグリーンに輝くさざ波は
訪れる者の足元で戯れるだろう
何もかも美しく輝くだろう
人の生命さえも

南にはえる砦は叡智の証
忘れてはいけない
碑に刻まれた戦いの記録を

お前達がはしゃぎまわれる頃
ここは、理想郷になるだろう
多くの旅人が訪れ
今はなきエイジアの偉大なる王を讃えるだろう
微笑みだけが交わされる挨拶
全てが神々の手に戻された
人の生命さえも

東に溢れるアレフの流れは、永遠の生命の徴
忘れてはならない
汚されることなき清純な流れを

お前達が大人になる頃
世界はどうなっているだろうか？
地に築かれたものは崩れおちるかもしれない
でも心に築いた神殿は永遠に残るだろう
私のしたことは大したことではないけれど
できれば伝えて欲しい
碑に刻まれた勝利を得た戦いの記録を

設定資料集

各レベルのモンスター攻撃力・防御力表の利用法

これは、そのレベルでキャラクターが生き残るために必要な資料である。

キャラクターは少なくともモンスターの平均W・Sを充分に防ぎうる防御力はほしいところだ。逆にキャラクターのW・Sはモンスターの平均DF以上がなければ、当然ながら、戦闘でダメージを与えられない。

キャラクターの装備している武器、ヨロイがその使用経験により、どれだけの力を発揮するかが、グラフA、Bを見ることで近似値を知る事が出来るようになっている。

モンスターのHit-PointとAGLの比率によって、戦闘の結果を予測することが出来る。つまり、キャラクターがモンスター一匹を倒すのに、何回攻撃が必要で、その間に何回モンスターの反撃を受けるかを知ることができるのである。

たとえばキャラクターのSTRが50で、Daggerを装備し、W−EXP＝100としよう。防御のためにはGloveとClothを装備し、S−EXP、A−EXPともに100である。そして、AGLが60だった場合、キャラクターのW・Sは150、F・DFは250である。

戦闘するモンスターがレベル1の平均的モンスターの場合、キャラクターは正面に攻撃されてもダメージを受けない。また、相手を1～2回の打撃で倒せることがわかる。レベル1の最大のモンスターでも15回の攻撃で倒せ、反撃を受けても750のダメージにしかならない(もちろん、1回の戦闘としてはダメージが多いことは確かだが……)。

では、そのままの装備で次のレベルに行ったらどうなるかを算出してみよう。

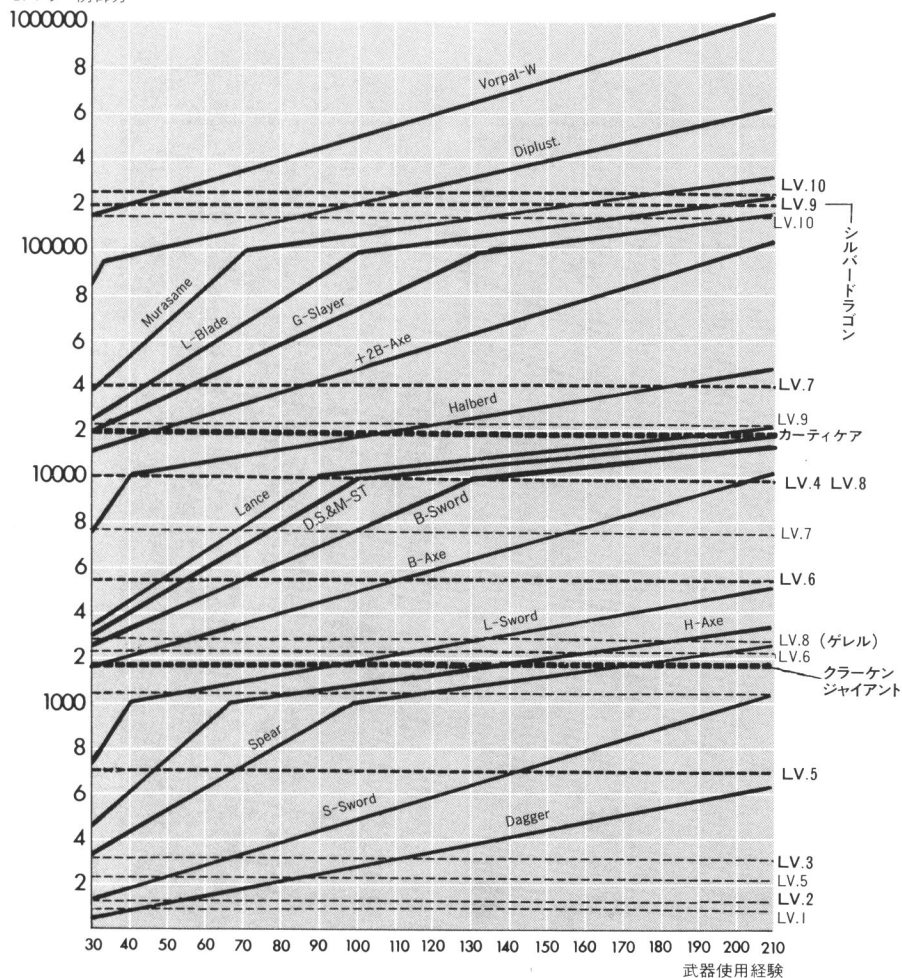
W−EXP＝255P、A−EXP、S−EXPともに200になっていたとする。キャラクターが1レベル・アップしたとすれば、STR＝55、AGL＝65、Hit-Pointは4000となる。W・S＝420、F・DF＝500である。

レベル2の平均的なモンスターならば、これでも充分である。しかし、最も強いモンスターは5回の攻撃で倒せる可能性があるが、受ける反撃は最大の場合でHit-Pointの2倍近くにも跳ね上がる。キャラクターが死ぬのが手にとるようにわかるだろう。AGL比率は65：100であり、キャラクターが2回攻撃する間にモンスターは3回反撃できる。つまり、キャラクターはモンスターを倒す前に殺されてしまうのだ。

もちろんこの計算は武器を使った場合である。自分で予想してみて、上のような悲惨な結果が出たならば、いったん別の装備を持たせたとして計算しなおしてみることをおすすめする。ただし、その場合はそのレベルで入手出来る装備をもたせることはいうまでもない。

資料1 プレイヤー攻撃力と各レベルモンスター防御力 関係判断図

（Player-STR＝100, モンスター防御率≒FDFとして作図）

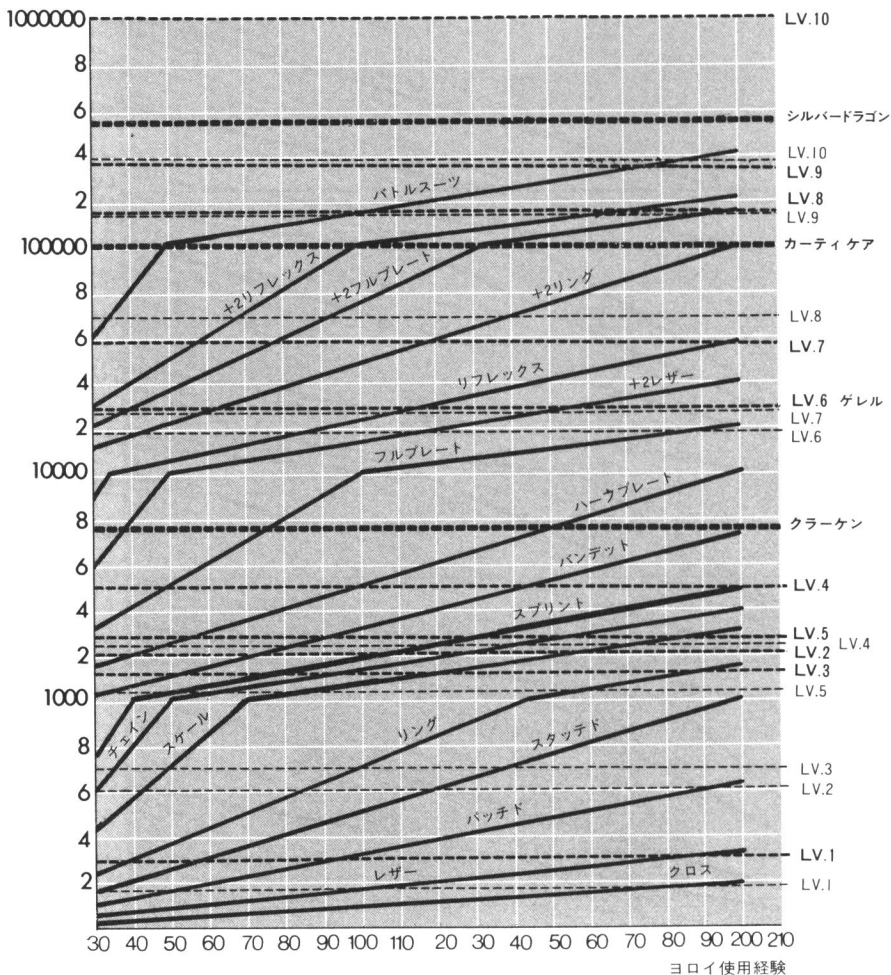
これは主人公の装備する武器の攻撃力とモンスターの各レベル別防御力を示したものである。モンスターの攻撃力は正面に対してのもので、各レベルとも最高値と平均値が示されている。
一方、主人公の装備している武器は、使用経験によって攻撃力が増大するので、これも示している。ただし、主人公のSTRが100の場合であることを忘れないでもらいたい。
モンスター防衛力のラインを突破している武器だけが、戦いにおいてダメージを与えることができるのはいうまでもないだろう。

資料2

プレイヤー防御力と各レベルモンスター攻撃力 関係判断図

(ヨロイのDF％＝100として作図)

これは資料1の逆であり、各レベルのモンスターの武器攻撃力と主人公装備のヨロイによる防御力を記したものである。ただし、主人公装備のヨロイは側面——すなわち防御力100％で示されている。つまり、モンスターの攻撃力のラインの上にあるヨロイが敵の攻撃にあってもダメージを受けないものである。

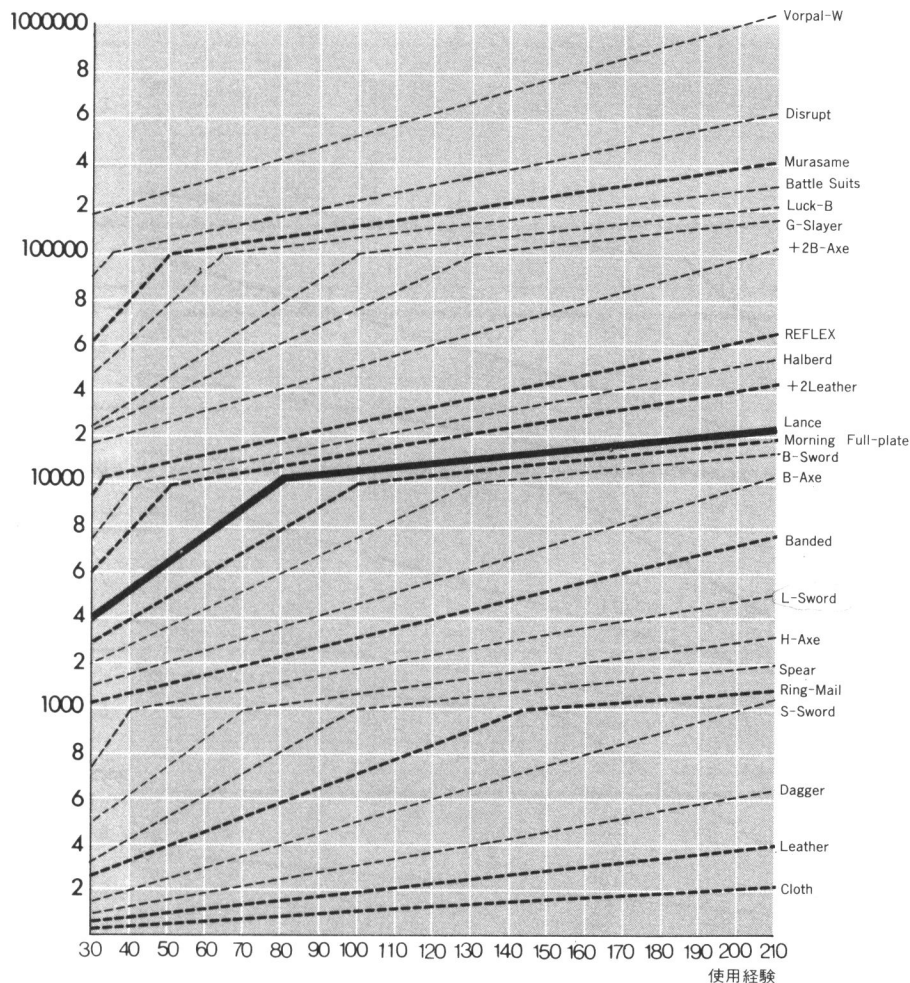
使用ヨロイ　---- 各レベルMax W・A・S　---- 各レベル平均W・A・S

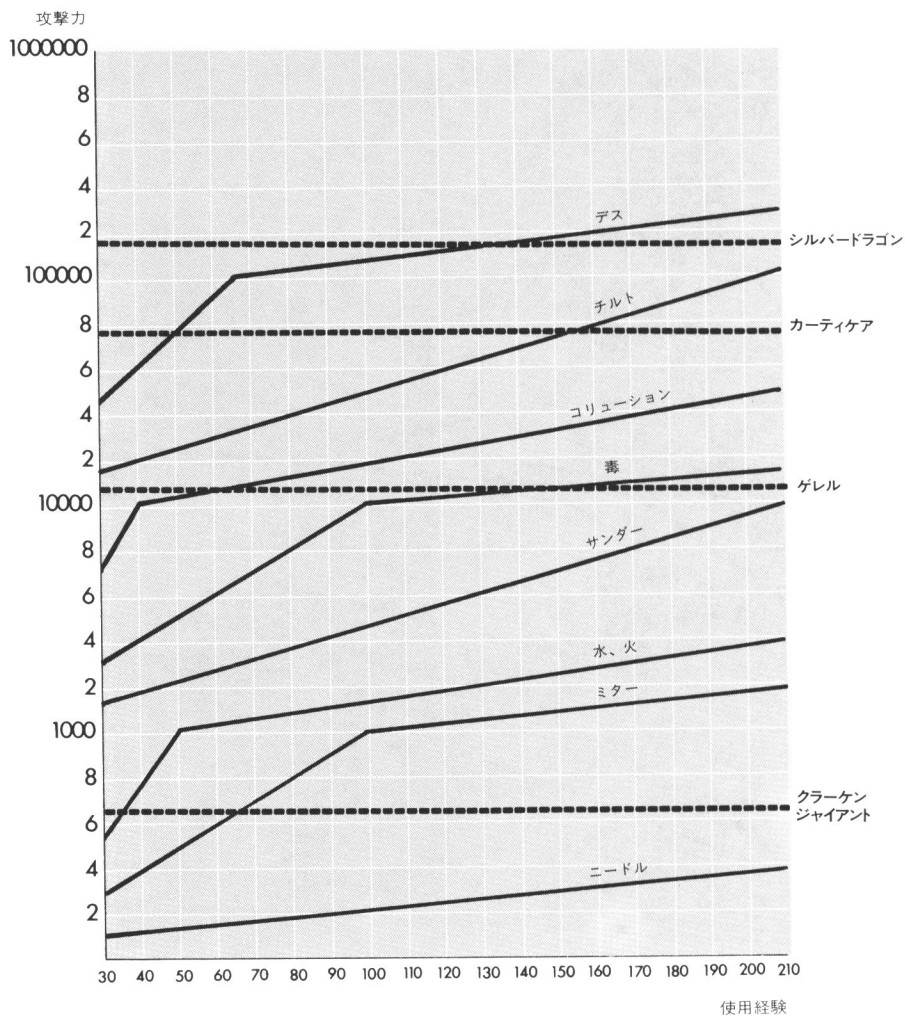
(W・A・S＝武器撃力)

資料3

資料１、２を見ると気づかれると思うが、主人公、モンスターともに防御力よりも攻撃力のほうが優位に設定されている。これはどちらも先制攻撃型キャラクターであるということである。これをわかりやすく示したのが、この資料である。「攻撃は最大の防御なり」という有名なクラウゼビッツの言葉が、双方の行動ベースとなっているのである。

1000000
8
6
4
2
100000
8
6
4
2
10000
8
6
4
2
1000
8
6
4
2

Vorpal-W
Disrupt
Murasame
Battle Suits
Luck-B
G-Slayer
＋2B-Axe
REFLEX
Halberd
＋2Leather
Lance
Morning Full-plate
B-Sword
B-Axe
Banded
L-Sword
H-Axe
Spear
Ring-Mail
S-Sword
Dagger
Leather
Cloth

30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210
使用経験

資料4　プレイヤー魔法攻撃力 判断図

(INT＝100とした場合)

資料5 **外界総統計利益**（TOTAL）

		GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
トータル	最大	398070	257340	2920850	4403
	最小	180060	117360	1404350	2215
	平均	289065	187350	2162600	3309
レベル1		GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
	最大	3510	720	5290	381
	最小	1650	80	2360	150
	平均	2580	400	3825	265.5
レベル2		GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
	最大	11240	2760	23870	426
	最小	5760	2100	12930	226
	平均	8500	2430	18400	326
レベル3		GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
	最大	18060	1620	49190	502
	最小	8090	900	28360	299
	平均	13075	1260	38775	400.5
レベル4		GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
	最大	54080	76800	52220	474
	最小	19900	23500	38460	244
	平均	36990	50180	45340	359
レベル5		GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
	最大	83720	21700	134780	498
	最小	34780	9060	56200	238
	平均	59250	15380	95490	368
レベル6		GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
	最大	53880	65600	355340	484
	最小	38400	37400	85460	282
	平均	46140	51500	220400	383
レベル7		GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
	最大	50300	38340	313040	424
	最小	19920	13060	148300	174
	平均	35110	25700	230670	299
レベル8		GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
	最大	53920	7200	726880	407
	最小	18240	7200	218080	132
	平均	36080	7200	472480	269.5
レベル9		GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
	最大	47160	42600	649120	428
	最小	24120	24000	476220	322
	平均	35640	33300	532670	375
レベル10		GOLD	FOOD	EXP	W－EXP
	最大	22200	0	611120	381
	最小	9200	0	337980	148
	平均	15700	0	474550	264.5

資料6 TOTALアイテム設定表

アイテム名	No.	効力	タワー外	タワー内	合計
金貨	00	金の袋　モンスターレベルにより変化		183510	
食料	01	食料　モンスターレベルにより変化		148620	
王冠	08	鍵　扉を開ける毎に一つ消費する		4	4
鍵	09	鍵　扉を開ける毎に一つ消費する	37	100	137
灰色の薬	10	生き返りの薬　エリクサー	12	3	15
キノコ	11	ヒットポイントの上限を上げる	12	6	18
黒色の薬	12	毒	51	153	204
トンカチ	13	STR をアップ		7	7
ペンダント	14	INT をアップ		5	5
聖書	15	WDM をアップ	2	5	7
ブーツ	16	DEX をアップ		7	7
手袋	17	武器の経験値をアップ	14	67	81
つえ	18	魔法の経験値をアップ	10	66	76
水晶玉	19	魔法に対する抵抗力をアップ	2	2	4
メガネ	20	敵の強さを調べる	22	86	108
赤色の薬	21	ヒットポイント回復の薬	68	63	31
ランプ	22	タワーの中を照らす	33	65	98
B-オニキス	23	1　レベルアップ	17	9	26
クリスタル	24	1　レベルダウン	6	13	19
つるはし	25	穴を掘る	12	26	38
砂時計	26	時間を止める	23	24	47
飛行ブーツ	27	時間を飛ぶ	11	19	30
マント	28	壁を通り抜ける	2	4	6
指輪	29	姿を消す	19	30	49
てんびん	30	箱を開ける	17	21	38
ペンダント	31	扉を開ける	23	25	48
ルビー	33	STR を一時的に 2 倍にする	8	3	11
赤黒色の薬	34	INT を一時的に 2 倍にする	15	10	25
カガミ	35	AGL を一時的に 2 倍にする	14	8	22
M　ボトル	36	CRS を一時的に 2 倍にする	15	11	26

資料7 タワー内利益

レベル	項目	値
レベル 1	EXP	7110
	W-EXP	376
レベル 2	EXP	18420
	W-EXP	335
レベル 3	EXP	11060
	W-EXP	104
レベル 4	EXP	59230
	W-EXP	363
レベル 5	EXP	106670
	W-EXP	447
レベル 6	EXP	108840
	W-EXP	292
レベル 7	EXP	2850
	W-EXP	7
レベル 8	EXP	136900
	W-EXP	81
レベル 9	EXP	338940
	W-EXP	252
レベル 10	EXP	380230
	W-EXP	202
トータル	EXP	1170250
	W-EXP	2459

資料8 各レベル全利益

		GOLD	FOOD	EXP	W−EXP
トータル	最大	581580	405960	4091100	6862
	最小	363570	265980	2574600	4674
	平均	472575	335970	3332850	5768
		GOLD	FOOD	EXP	W−EXP
レベル1	最大	7070	1460	12400	757
	最小	5210	820	9470	526
	平均	6140	1140	10935	641.5
		GOLD	FOOD	EXP	W−EXP
レベル2	最大	16050	4790	42290	761
	最小	10570	4130	31350	561
	平均	13310	4460	36820	661
		GOLD	FOOD	EXP	W−EXP
レベル3	最大	211440	1620	60250	606
	最小	11470	900	39420	403
	平均	111455	1260	49835	504.5
		GOLD	FOOD	EXP	W−EXP
レベル4	最大	79020	125240	111450	837
	最小	44840	72000	97690	607
	平均	61930	98620	104570	722
		GOLD	FOOD	EXP	W−EXP
レベル5	最大	139710	40380	241450	945
	最小	90770	27740	162870	685
	平均	115240	34060	202160	815
		GOLD	FOOD	EXP	W−EXP
レベル6	最大	131660	109700	464180	776
	最小	116180	81500	194300	574
	平均	123920	95600	329240	675
		GOLD	FOOD	EXP	W−EXP
レベル7	最大	50300	38340	315890	431
	最小	19920	13060	151150	181
	平均	35110	25700	233520	612
		GOLD	FOOD	EXP	W−EXP
レベル8	最大	62020	15300	863780	488
	最小	26340	15300	354980	213
	平均	44180	15300	609380	350.5
		GOLD	FOOD	EXP	W−EXP
レベル9	最大	51120	69130	988060	680
	最小	28080	50530	815160	574
	平均	39600	59830	901610	627
		GOLD	FOOD	EXP	W−EXP
レベル10	最大	23190	0	991350	583
	最小	10190	0	718210	350
	平均	16690	0	854780	466.5

資料9 各レベルのアイテム分布

これは各レベルに存在するアイテムの分布を示したものである。もちろんこれはタワー内に限らず、外界のモンスターも含めたものである。一マスに対して一個を意味しており、どのレベルにどのアイテムがどれだけ存在するかが、ひ

▼アイテム	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
36 M・ボトル			IIII		
35 ミラー		IIIIII		IIIIIIIIII	
34 Br・ポーション		IIIIIII	IIIIII	IIIIII	
33 ルビー		IIII	III	II	
32 キャンドル	IIIIIII	IIIIIIIIIIIIIIIII	I	IIIII	II
31 ペンダント	IIII		III		IIIIIIIIIIIIIIIIIII
30 バランス		IIIIIIIIIIIIIIIII	III	IIIII	
29 D・リング		IIII	IIIIIII	IIIIIIII	IIII
28 マント	IIII				
27 W・ブーツ			I	I	
26 アワー・グラス			III	IIII	IIII
25 マトック		IIIIIIIII			IIIIIIIIIIIIIIII
24 F・クリスタル		I	III	I	IIII
23 B・オニクス		II		III	IIII
22 ランプ	IIIIIIIIIIIIIIIIIII IIIII	IIIIIIIIIIIIIIIIIII III	II	IIIIIIII	IIIIIIIIIIIIII
21 R・ポーション	IIIIIIIIIII	IIIIIIIIIIIIIIII	IIIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIII
20 スペクタクル	IIIIIIIIIIIIIII	IIIIIII	IIIIIIIII	IIIIIIIIIIIIIIIIIII IIIIIIII	IIIII
19 水晶玉					
18 杖	IIIIIIIII	IIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIII	IIIIIIIII
17 グローブ	IIIIIIIIII	IIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII
16 ブーツ					II
15 聖書					I
14 ペンダント					
13 ハンマー	I		I		II
12 poison	I		IIIIIIIIIIIIIIIIIII II	IIIIIIIIIIIIIIIIII IIIIIIIIIIIIIIIIII IIIIIIIIIII	IIIIIIIIIIIIIIIIII IIIIIIII
11 キノコ		IIIIIIIIIIIIII	I		II
10 エリクサー				III	II
9 key	IIIIIIII	IIII	IIII	IIIIIIIIIII	IIIIIIIIIIIIIIIIII
8 クラウン			I		

※1目盛はアイテム1個

と目でわかるようになっている。
アイテムの分布状況を見ればわかるように、一定量が広範囲にわたってほぼ均等に存在しているものと、特定のレベルに集中しているものとがある。これは作戦を考える際に重要な意味を持っていることは言うまでもない。

レベル6	レベル7	レベル8	レベル9	レベル10	▼アイテム
	IIII	IIII	IIIIIIIII	IIIII	36 M・ボトル
	II			IIII	35 ミラー
		IIIIII		I	34 Br・ポーション
				II	33 ルビー
IIIIIIIIII	II	III			32 キャンドル
II	IIIIII	IIIIIIIII	IIIIIII	IIIIIIIIII	31 ペンダント
III		IIIIIIIII			30 バランス
IIII	IIII	IIIIIIII	IIIIII	I	29 D・リング
				II	28 マント
I	IIIIIIIII	I	I	IIIIIIIIIIIIIIII	27 W・ブーツ
IIIIIIII	IIIIII	IIIIIIIIIIIIII	II	IIIIIII	26 アワー・グラス
IIIIIIIIIIII					25 マトック
I	I	II	III	III	24 F・クリスタル
IIIIII	IIII	II	II	III	23 B・オニクス
IIIII			IIIIIIIIIIIIIIII	IIIIIIIIIIII	22 ランプ
IIIIIIIIIIIIII	IIIIIIII	II	IIIIIIIIIIIIIIIIIIII III	IIIIIIIIIIIIIIIIIIII IIIIIIIII	21 R・ポーション
IIIII	IIII		IIIIIIIIIIIIIIIIIIII IIIII	IIIIIIIIIII	20 スペクタクル
I		I		II	19 水晶玉
IIIIIIIIII	IIII	I	IIIIIIIIII	IIIII	18 杖
IIIIIIIIII	IIIIII		IIIIIIIIIII	IIIII	17 グローブ
I	I	I	I	I	16 ブーツ
	III	I	I	I	15 聖書
I	I	I	I	I	14 ペンダント
I	I	I		I	13 ハンマー
IIIIIIIIII		IIIIIIIIIIIIIIIIIIII IIIIIIIIIIIIIIIIIIII II	IIIIIIIIIIIIIIIIIIII	IIIIIIIIIIIIIII	12 poison
	I	IIIIIIII		IIIIII	11 キノコ
I		IIIIIIIII	II		10 エリクサー
IIIIIIIIIIII	IIIIIIII	IIIII	IIIIIIIIIIIIIIIIIIII IIIIIIIIIIIIIIIIIIII IIIIIIIIIIIIIIIIII	IIIIIIII	9 key
	I		I		8 クラウン

LA VALSE POUR XANADU

3VOICE・PIANO

1985

高橋俊弥 作曲

これでザナドゥのすべては明かされた……
シナリオIIに関してはVOL.２を読んでほしい。

スタッフ

構成・文	宮本　恒之
モンスター・イラストレーション	横山　　宏

カバー・イラストレーション	小林　　誠
カバー・デザイン	ジャパ・ニーズ

本文イラストレーション	佐藤　善美

本文デザイン・制作	宮本　謙二
編集スタッフ	宮野　洋美
	佐田　　淳
	湯田千亜紀
	文　　伸哲
	雨谷　美穂
編集使用機種	PC-9801VM
	PC-9801
	PC-8801mkIIMR
	OASYS100N
	OASYS100FII

協力	奥山　浩幸

ザナドゥ・データブックVOL.1　定価1,300円

昭和62年6月10日　初版発行
昭和63年2月15日　三刷発行

著　者　宮本恒之
発行者　塚本慶一郎
発行所　株式会社エム・アイ・エー
〒107　東京都港区南青山6－11－1
スリーエフ南青山ビル
電話　03(486)4500
編　集　アスキー出版局第三書籍編集部
制　作　株式会社帆風
印　刷　共同印刷株式会社

ISBN4-87170-069-0 C3055 ¥1300E

上巻のおもな内容

完璧版モンスターマニュアル

シナリオⅠに登場するすべてのモンスターを、ザナドゥのパッケージ・アーティストでもある横山宏が描きおろしたリアル・イラストレーション85点！　さらに、詳細な解説が加わった、まさに完璧版モンスターマニュアルだ。

保存版プレイングマニュアル

ゲーム製作スタッフである著者が、膨大なデータを基に書きおろした、これ以上のものはありえないプレイ必携のマニュアル。これを読むことで、これまで見えてこなかったザナドゥの全貌が見渡せるだろう！

MIA

ISBN4-87170-069-0 C3055 ¥1300E

定価1300円